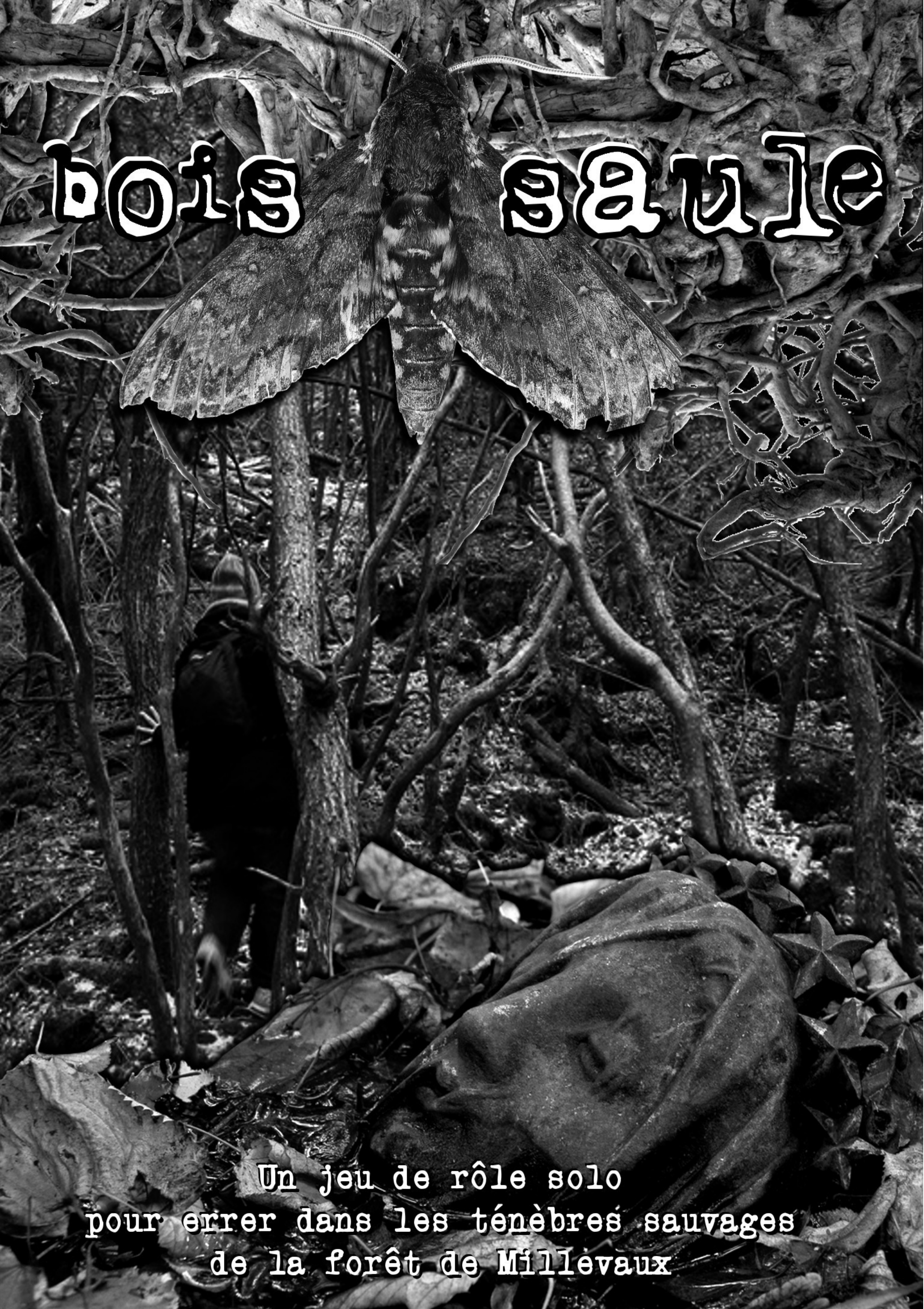

bois saule
Un jeu de rôle solo
pour errer dans les ténèbres sauvages
de la forêt de Millevaux

Consignes de relecture :

Bonjour relecteurs et relectrices de *Bois-Saule*.

D'abord, un grand merci pour votre contribution et votre soutien. Cela me fait chaud au cœur. J'espère avoir l'occasion de vous rendre la pareille en vous offrant des expériences de jeu qui vous transportent.

Voici les consignes de relecture. Je me repose sur votre bon sens, je ne souhaite pas vous dicter votre conduite. Ceci dit, j'ai besoin de vous donner quelques informations pour vous assurer le plus grand confort de relecture et vous éviter la peine de me faire des retours qui ne me seraient pas utiles.

Crédits : Je créditerai chaque personne qui aura fait une relecture. Pensez à me communiquer sous quel nom ou pseudonyme vous préférez qu'on vous crédite.

Délai de relecture : 06/03/2018 à minuit.

Pour me faire parvenir vos remarques et corrections, vous pouvez à votre guise :
+ les lister dans un mail
+ ou annoter le pdf. Je ne crois pas hélas que tous les lecteurs de pdf le permettent. J'ai fait une recherche pour vous, voici une liste de logiciels qui le permettent : Adobe Reader (windows), foxit reader (windows), Skim (Mac OS X), Okular ou Xjournal (Linux). J'ai eu par le passé des problèmes à lire des pdf annotés mais c'est réglé.

Aucune autre lecture ni connaissance préalable de l'univers de Millevaux n'est requise pour faire une relecture valable de ce texte.

Voici le type de corrections que je n'attends pas de vous :
+ **Ponctuation.** Je crois avoir été très vigilant sur la ponctuation. C'est un domaine d'autant plus difficile qu'il ne fixe pas des contraintes strictes. J'ai fais des partis pris sur le choix entre des guillemets et des points-virgules. Je mets volontairement des majuscules après les guillemets. J'ai beaucoup réfléchi aussi concernant les virgules avant les conjonctions de coordination. C'est normal qu'il n'y en ait pas à chaque fois, tout dépend du sens de la phrase. Bref, je pense que vous perdrez votre temps à corriger la ponctuation alors que j'y ai déjà réfléchi à chaque phrase.

Voici le type de corrections que j'attends de vous :

+ **Orthographe, grammaire, syntaxe.** J'ai relu le document deux fois, mais j'en ai sans doute laissé échapper.
+ **Accords de genre.** J'ai tenté de ne jamais mentionner le genre de la personne qui joue ou de son personnage. Si j'ai laissé passer quelques accords, merci de me le mentionner.
+ **Style.** Si une phrase vous paraît mal écrite, porteuse d'un contresens, non compréhensible.
+ **Compréhension.** Globalement, si vous ne comprenez pas un point, signalez-le moi. La compréhension du texte est ma priorité.
+ **Plaisir de lecture.** Je veux que le jeu soit agréable à lire. N'hésitez pas à me souligner les passages roboratifs. Je ne prétends pas que je pourrai beaucoup améliorer, mais ça peut m'être utile de savoir que tel ou tel paragraphe est indigeste et qu'on a envie de le zapper.
+ Game design. Ce texte a pour vocation de donner envie de jouer et de montrer clairement comment jouer. Toute remarque qui pourrait me guider davantage dans ce sens sera la bienvenue. De même, si une règle vous paraît inutile ou améliorable ou manquante, sentez-vous libre de le signaler.

Avant-propos

Dans Bois-Saule, tu vas incarner un personnage de vagabond qui va errer dans les ténèbres sauvages de la forêt de Millevaux. https://outsiderart.blog/millevaux/

Il est déjà possible de faire du jeu de rôle solo (sur table, en textuel et en grandeur) dans l'univers de Millevaux grâce à des titres tels qu'Inflorenza, Les Forêts Mentales ou Les Sentes, mais *Bois-Saule* est le seul jeu Millevaux expressément conçu pour le solo.

Le jeu se focalise sur l'ambiance, le symbolisme et le sentiment de solitude.

Il est conçu pour que tu puisses te tenir toi-même en haleine en te faisant lâcher prise du contrôle de la situation.

Comment jouer ?

Tu vas avoir besoin de lire les deux gros chapitres *Au jour le jour* et *Création de personnage*. En revanche, abstiens-toi de lire les annexes en intégralité, ce sont des tables aléatoires où tu piocheras des éléments au fur et à mesure.

Matériel requis

Tu as besoin d'un dé à six face (1d6) et de ce livre de jeu.

Un lanceur de dé virtuel (https://dicelog.com/dicefr) ou un paquet de six cartes à jouer peut remplacer le d6.

Les tables avec des entrées numérotées de 11 à 66 nécessitent de lancer deux fois un dé, un pour les dizaines et l'autre pour les unités.

Tu peux jouer dans ta tête, par écrit ou avec un magnéto.

Tu peux ignorer une partie des règles pour plusieurs raisons :
+ si tu veux faire des solos concis ;
+ si tu veux jouer sans dés ou manuel.
+ si tu n’as pas besoin d’autant de hasard pour guider ton aventure ;
+ ou si tu préfères articuler plus organiquement ton solo du jour à ce qui précède.

La forêt de Millevaux

Le monde est tombé en **ruines**

La **forêt** envahit tout

L'**oubli** te ronge

L'**égrégore** donne corps à tes peurs

L'**emprise** transforme tout

Les **horlas** se tiennent tapis près de toi

Au jour le jour

Tu vas jouer un roleplay par jour, pendant lequel tu vas appliquer toutes les procédures qui suivent. Avant de commencer ton premier jour, lis d'abord les procédures une première fois, puis réfère-toi au chapitre suivant pour faire ta création de personnage.
Les procédures emploient souvent le terme de "jour" ou "journée" pour désigner le temps de ton roleplay. Mais ton roleplay peut couvrir un moment très court de la journée ou plusieurs moments, il peut également faire nuit. Donc, ici "jour" ou "journée" ne signifient pas que ton roleplay couvre une durée totale de 24 heures.

1. Contexte

Note les informations de contexte du jour :

1.1. Le lieu

Tu es nomade. A chaque journée différente, tu es dans un lieu différent. Tire le lieu du jour :

11 Une forêt
12 Des ruines
13 Les forêts limbiques, monde des esprits, des rêves et des morts
14 Ta forêt de mémoire, où tu peux retrouver tes derniers souvenirs
15 Un futur que tu imagines
16 Un rêve
21 Un cauchemar
22 Un bunker
23 Une montagne
24 Un marais
25 Une grotte
26 Des mégalithes
31 Ta forêt mentale (le reflet de ton inconscient)
32 Un endroit familier, que tu penses avoir déjà connu
33 Une vie alternative
34 Un sous-sol
35 Une demeure hantée
36 Un cimetière
41 Un lieu sacré

42 Une vision de ton destin fatal
43 Une vision de ta quête accomplie
45 La tanière d'une divinité horla
46 Une réminiscence de l'âge d'or
51 Nulle part
52 Un vestige hi-tech
53 Une usine ou une centrale à l'abandon
54 Une architecture animale
55 Un dépotoir
56 Une champignonnière hallucinogène
61 La carcasse d'un véhicule géant
62 Un ossuaire
63 Une forêt de sacs plastiques
64 Une mangrove ou autre forêt engloutie
65 Une aberration organique
66 Une vasière

1.2. Le moment

1-2 Le jour
3-6 La nuit

1.2. Le climat

1 calme
2 pluie
3 vent
4 orage
5 tempête
6 climat différent, magique ou étrange

1.3. Ce qui te tiraille aujourd'hui

1 la faim
2 la soif
3 l'insécurité
4 le manque causé par l'oubli
5 la maladie physique
6 un trouble mental

2. Inspirations

Note les éléments qui vont servir aujourd'hui pour ton roleplay. Au cours de ton roleplay, tu vas pouvoir utiliser ces inspirations, de façon directe ou détournée, déformée. Tu peux par exemple te donner comme objectif de cocher les inspirations au fur et à mesure que tu les utilises, et d'en utiliser un maximum.

2.1. Tes symboles

Considère les deux symboles de ta feuille de personnage comme ta première inspiration.

2.2. L'élément de Millevaux du jour

1 La ruine ou les ruines
2 La forêt
3 L'oubli ou la mémoire
4 L'emprise ou la transformation
5 L'égrégore ou la superstition
6 Les horlas ou les créatures

2.3. L'historiette du jour

Regarde dans l'Almanach l'historiette correspondant à la journée présente. Ainsi, si nous sommes le 8 mars quand tu fais du roleplay, tu vas te reférer à l'historiette du huit de marche dans l'Almanach.

2.4. Le détail forestier du jour

1 Mammifère
11 Sanglier / Cochon
12 Cerf / Chevreuil / Cheval / Mouton / Bouc
13 Loup / Chien / Ours / Glouton
14 Chat sauvage / Lynx
15 Renard / Blaireau / Belette / Putois
16 Hérisson / Mulot / Taupe / Écureuil / Souris / Rat

2 Végétaux supérieurs
21 Arbre / Souche / Tronc / Chêne / Bouleau / Sapin / Orme / Saule
22 Lianes grimpantes ou rampantes
23 Buisson / Aubépine / Bruyère
24 Plante
25 Arbuste
26 Ronces / Orties

3 Partie de végétal supérieur
31 Fleur / Rose / Orchidée / Pétales
32 Fruit / Châtaigne / Gland / Cocotte / Baies
33 Branches / Rejets
34 Feuille / Feuilles mortes / Épines
35 Écorce / Peau / Sève / Résine
36 Racines / Radicelles

4 Oiseau
41 Hibou / Chouette
42 Corbeau
43 Bécasse / Moineau
44 Faisan / Grive / Perdrix
45 Faucon / Buse / Aigle
46 Chauve-souris

5 Rampants, vermine
51 Asticot / Ver / Larve / Chenille
52 Scolopendre / Mille-pattes / Serpent
53 Araignée / Acariens
54 Mouches / Papillon / Fourmis
55 Cloportes / Sauterelle / Scarabée
56 Tique / Puce / Gale

6 Végétaux inférieurs
61 Mousse / Sphaigne
62 Humus / Tourbe / Marais
63 Lichen
64 Guy / Cuscute / Orobanche / Autres parasites végétaux
65 Dionée / Droséra / Népenthès / Autre plante carnivore
66 Champignon / Mycose / Spores / Mycélium

3. Le cœur de la journée

3.1. L'album du jour

Avant de commencer ton roleplay, choisis au hasard un des albums de la playlist Millevaux, qui va te servir de tapis sonore et d'inspiration. Bien sûr, si l'album te déplaît, change, ou utilise ta propre playlist ou joue sans musique.
http://tinyurl.com/playlistm1

3.2. Ce qui t'attend

Commence par imaginer ce que tu t'attends à trouver ou à vivre aujourd'hui.

3.3. Ton aventure

Tire au dé la nature de tes aventures du jour :

1-2 Introspection
3-4 Exploration
5-6 Péripétie

3.3.1. Si ton aventure du jour est une introspection

Tu passes du temps avec tes pensées, en solitaire ou en compagnie réduite. Tu peux méditer, avoir une conversation ou une activité, mais il n'y a pas de danger immédiat. Les choses se passent avant tout à l'intérieur de toi-même. Cette introspection est liée à un des éléments de ta feuille de personnage.

Tire au dé l'émotion qui va finir par t'envahir. Si tu renonces au réconfort qui survient d'habitude en fin de journée, fais deux tirages et choisis ton préféré :

11 Extase
12 Joie
13 Sérénité
14 Optimisme
15 Amour
16 Admiration
21 Confiance
22 Acceptation
23 Soumission

24 Terreur
25 Peur
26 Appréhension
31 Crainte
32 Étonnement
33 Surprise
34 Distraction
35 Désappointement
36 Chagrin
41 Tristesse
42 Songerie
43 Remords
44 Aversion
45 Dégoût
46 Ennui
51 Mépris
52 Rage
53 Colère
54 Contrariété
55 Agressivité
56 Haine
61 Vigilance
62 Anticipation
63 Intérêt
64 Désir
65 Plaisir
66 Absence d'émotion

Source : La roue des émotions de Robert Plutchik.

À la fin de l’introspection, tu vis une transformation physique ou mentale.

3.3.2. Si ton aventure du jour est une exploration

Tu explores le lieu du jour à la recherche d'êtres, de choses, ou de réponses à tes questions.

Si tu émets des spéculations sur le secret recelé par ces lieux, lance deux dés et choisit le résultat que tu préfères. Sinon, lance un seul dé :

1 Le grand mystère des lieux t'est révélé
2 Quelque chose d'important reste non-dit
3 Tu découvres quelque chose de fascinant, mais cette chose meurt ou disparaît juste après
4 Le lieu te révèle son secret mais cette révélation est incompréhensible
5 Tu sais où se trouve le secret du lieu mais c'est trop dangereux d'y aller
6 Tu es sur le point de trouver le secret du lieu mais tu préfère ne pas savoir

Durant cette exploration, tu as également l'opportunité de te transformer ou de trouver un être et une chose qui vont désormais t'accompagner. Cette transformation ou cette association sont très tentantes, mais si tu y cèdes, il y a aura aussi des conséquences dramatiques.

3.3.3. Si ton aventure du jour est une péripétie

Tire la nature de cette péripétie :

11-13 Une mission t'est confiée
14-16 Tu as l'occasion de progresser
21-23 Tu as la possibilité de trouver un passage secret
24-26 Tu découvres un passage mais il est gardé
31-33 Une interaction sociale épineuse avec un être sentient
44-46 Une énigme
41-42 Un piège
43-44 Une surprise
45-46 Un événement inattendu
51-56 Antagoniste
61-52 Une récompense ou un trésor
63-64 Une révélation
65-66 Un retournement de situation

Source : La technique du Donjon en 5 pièces, par John Four
https://speedroling.fr/creer-un-scenario-technique-donjon-5-pieces/

Au cours de cette péripétie, il y aura forcément un moment où tu désireras une chose que le monde n'est pas près à t'offrir sans difficulté. Ce peut être de triompher d'un antagoniste, d'échapper à la mort, d'accéder au trésor, de débloquer une progression ou d'accéder à la vérité.

Définis ce que tu veux atteindre dans ce moment d'adversité.
Définis également ce qui va se passer si tu n'atteins pas ton but. Ceci a des conséquences négatives mais il se pourrait aussi que ce soit un mal pour un bien.

Si tu t'obstines à vouloir atteindre ton but, lance un dé. Tu peux ajouter 1 au score du dé si ce but est important pour ta quête, ou si tu utilises ta vertu, ton vice ou une des choses ou des autres qui t'accompagnent. Ce bonus n'est pas cumulatif.

1-4 Tu peux atteindre ton but seulement si tu acceptes le prix à payer (voir table ci-dessous)
5 Tu atteinds ton but sans contrepartie.
6-7 Tu obtiens un avantage supplémentaire inespéré.

Le prix à payer est une chose que tu dois sacrifier pour atteindre ton but. Il s'agit soit d'un dégât collatéral, d'une chose que tu dois céder dans la lutte, ou d'une conséquence néfaste d'avoir atteint ton but. Lance un dé pour déterminer ce prix :

11 tu meurs
12 tu contractes une maladie
13 tu reçois une grave blessure
14 tu ressens atrocement le manque lié à l'oubli
15 tu perds la vertu qui était sur ta feuille de personnage
16 tu reçois une mutilation
21 tu vis un traumatisme
22 tu apprends une révélation qui rend ta victoire détestable
23 tu contractes un trouble mental
24 tu contractes une invalidité
25 tu contractes une incapacité
26 un être qui t'est proche perd la vie

31 un être qui t'est proche est sérieusement touché
32 tu es à l'agonie
33 tu ressens un amour passionné pour l'ennemi
34 tu revis un souvenir traumatique
35 tu perds un souvenir précieux
36 le souvenir qui te hante se manifeste avec force
41 ton point faible est révélé
42 tes actes ont des conséquences graves
43 tu contractes une dette ou une obligation
44 tu ressens une grande culpabilité
45 un être que tu estimes te reproche tes actes
46 un être que tu estimes devient ton ennemi
51 un être que tu estimes perd la mémoire sur un point crucial
52 tu perds une partie de ton identé
53 tu te transformes
54 ta quête est changée du tout au tout
55 ta plus grande crainte devient réelle
56 ton vice s'exprime avec force
61 un horla nait de tes noires pensées
62 tu perds une chose qui comptait à tes yeux
63 ta réputation est entachée
64 tu dois continuer la route en solitaire
65 tu dois cacher ce qui s'est passé
66 tu ressens une émotion très forte, éventuellement refais un tour d'introspection

3.4. Un réconfort

Après l'aventure que tu as vécue, tu connais un moment, une pensée ou une sensation qui t'apporte un peu de réconfort, de réparation, de soulagement ou de sécurité.

3.5. La fin de la journée

Ta journée se termine toujours avec quelque chose de laissé en suspens. Tire la nature de ce suspens :

1 la journée s'arrête en plein milieu de l'action ou même d'une phrase
2 l'anticipation d'événements à venir
3 un doute émis
4 un danger ou un problème s'annonce
5 un coup de théâtre
6 une révélation

Création de personnage

Avant de faire ton premier roleplay, fixe-toi une échéance : cela peut être la date qui marquera ton dernier roleplay, ou le nombre de jours de roleplay que tu veux cumuler. Dans les deux cas, tu peux manquer des jours de roleplay.

Tu peux faire du roleplay sans avoir fait de feuille de personnage, mais cette feuille te permettra d'avoir un personnage plus étoffé, de savoir d'où tu viens et où tu vas.

Lis la création de personnage en entier avant de commencer, car tu préféreras répondre aux questions dans le désordre.

1. L'album d'inspiration

Avant de commencer ta création de personnage, choisis au hasard un des albums de la playlist Millevaux, qui va te servir de tapis sonore et d'inspiration. Bien sûr, si l'album te déplaît, change, ou utilise ta propre playlist ou crée ton personnage sans musique de fond.
http://tinyurl.com/playlistm1

2. Ton destin fatal

Tire le vécu dramatique (voir en annexe) qui t'attend si tu n'y prends pas garde. C'est quelque chose qui a de fortes chances de t'arriver, si tu ne luttes pas contre, et qui est peut-être la répétition ou l'amplification d'un schéma récurrent dans ta vie, ou celle de ta lignée.

3. Chasser et se faire chasser

Définis ce qui te donne la chasse, et à qui ou à quoi tu donnes la chasse

4. Une question et une certitude

Définis la question persistante que tu te poses, et la certitude intérieure qui fonde ta personnalité ou ta vision du monde.

5. Une croyance

Définis une chose que tu croies sincèrement vraie dans ce monde, mais qui ne peut être vérifiée facilement par l'expérience.

6. Une vertu et une vice

Définis ce qui semble être ta vertu cardinale, que ce soit un principe moral auquel tu ne déroges jamais ou une qualité profonde qui te caractérise.

Définis aussi ce qui semble être ton vice, une défaillance morale, une noire pulsion, un trouble ou une habitude qui te nuit ou nuit aux autres.

7. Un souvenir qui te hante

L'oubli te ronge, pour autant il te reste au moins un souvenir bien vivace, il te revient souvent à l'esprit. Même s'il est rarement clair et détaillé et qu'il varie à chaque fois, il te frappe l'âme au fer rouge.

8. Ta quête

Définis la chose que tu cherches vraiment accomplir, la réalisation qui serait cruciale pour toi et que tu poursuis de tout coeur. C'est une mission personnelle suffisamment ambitieuse pour qu'elle te prenne toute la durée du jeu à accomplir, si jamais elle est atteignable.

9. Tes deux symboles

Choisis deux symboles qui sont importants pour ton personnage, dans sa vie, dans sa pensée et dans sa vision du monde. Un symbole, c'est juste un mot, comme épée, amour ou rouge. Ça dit des choses au sujet de ton personnage ou de ton destin. Ces deux symboles te hantent littéralement, et l'égrégore va transformer le monde autour de toi de façon à qu'ils apparaissent de façon récurrente et signifiante dans ta vie.

10. Qui t'accompagne

Tire au dé pour savoir quel est ton entourage au début du jeu :

1 tu es en solitaire
2 tu possèdes un objet important
3 il y a un esprit dans ta tête
4 un être ou une chose te tient compagnie
5 tu es au sein d'une enclave humaine réduite
6 tu es au milieu d'une foule

11. Ton historiette d'introduction

Réalise un court roleplay pour introduire ton personnage, le présenter en situation. Inclus-y quelques éléments de ta feuille de personnage.

Crédits

Texte de Thomas Munier, domaine public

Polices, gratuites pour un usage non commerciale : Day Roman, Oldnewspapertypes, Outwrite, Powderfinger Type

Images couverture : Anita363, dentarg, pcgn7, victory_is_mine

Les jeux qui ont inspiré Bois-Saule :

Itras By, de Kaare Berg, Ole Peder Giæver, Martin Bull Gudmundsen, Matthijs Holter, Magnus Jakobsson, Håken Lid, Tomas H.V. Mørkrid, Jimi Thaule
Dans ce monde surréaliste, les situations épineuses sont résolues avec des cartes qui prescrivent des conséquences étranges.
http://www.legrog.org/jeux/itras-by/itras-by-1ere-ed-revisee-en

Sphynx, de Fabien Hildwein
Où des archéologues taraudés par leurs questionnements existentielles explorent des ruines qui leurs réservent de puissantes révélations.
http://www.legrog.org/jeux/sphynx/sphynx-fr

La clef des nuages et l'envol des oiseaux de pierre, de kF
Où un mage au cheminement intérieur profond parcourt des vestiges hantés par des symboles récurrents qui sont au coeur de sa quête personnelle.
http://tinyurl.com/lcdnkf1

Terres de Sang, de Manon et Simon Li
Où l'on explore un nouveau continent sauvage qui recèle des découvertes et des épreuves intimement liées à notre vécu.
http://angeldust-jdr.com/nos-jeux/terres-de-sang/

Tenga, de Jérôme Larré
Où l'on lutte contre la fin que le karma nous réserve dans le Japon du 19ème siècle en plein bouleversement.
http://www.legrog.org/jeux/tenga

annexe 1 :

destin fatal

Lance un dé pour les centaines, un dé pour les dizaines, un dé pour les unités.

11 (La Roue de la Fortune) : Implorer : une personne en péril implore qu'on la tire de l'embarras.
111 (La Maison-Dieu) La personne explorait des ruines, elle est coincée sous des décombres.
112 (La Justice) La personne a déjà fait plusieurs fausses alertes au loup, maintenant elle est vraiment attaquée par un loup, mais plus personne ne la croit
113 (Le Jugement) La personne se sait en danger de mort, mais elle ne se rappelle plus la nature de la menace
114 (Le Fou) La personne demande à ce qu'on la protège d'elle-même
115 (La Mort) : La personne en question est déjà morte, c'est un fantôme.
116 (La Force) : Un horla est victime d'une traque et demande protection.

12 (L'Étoile) Sauver : une personne se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
121 (La Lune) La personne provoque volontairement ou non les catastrophes où elle intervient ensuite en sauveuse.
122 (L'Ermite) La personne veut aller chercher des victimes perdues en forêt.
123 (La Papesse) La personne veut rappeler aux autres ce qu'ils ont oublié.
124 (Le Bateleur) La personne veut sauver les autres d'une maladie, au risque d'être elle-même affectée.
125 (Le Pendu) La personne veut libérer les autres d'une hantise qui leur pourrit la vie.
126 (Le Diable) La personne veut redonner figure humaine à ceux qui se sont transformés en horlas.

13 (L'Empereur) Venger un crime : une personne venge le meurtre d'un autre personne.
131 (La Tempérance) La personne est prête à dévaster la région pour accomplir sa vengeance
132 (Le Monde) La personne se cache dans le maquis en attendant son heure.
133 (Le Soleil) La personne veut avant tout qu'éclate la vérité.
134 (Le Chariot) La personne prône la loi du talion : œil pour œil.
135 (Le Pape) La personne veut faire revivre au meurtrier toute l'horreur de son crime.
136 (L'Amoureux) La personne fait un pacte avec des monstres pour se venger.

14 (L'Impératrice) Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.
141 (Le Jugement) La famille sera déchirée si la personne essaye de se venger.
142 (La Papesse) La personne a jadis fait un pacte de sang avec celle dont elle veut se venger, un arbre de la forêt en porte les traces.

143 (La Lune) Le membre de la famille qui a accompli un forfait l'a depuis oublié.
144 (La Tempérance) Tout le monde pousse la personne à pardonner ou abandonner son projet de vengeance.
145 (L'Amoureux) La personne aime passionnément celle dont elle veut se venger, ou vice versa.
146 (Le Fou) Le désir de vengeance transforme peu à peu la personne en monstre.

<u>15 (L'Ermite) Être traqué : une personne doit s'enfuir pour sauver sa vie.</u>
151 (La Maison-Dieu) La personne fuit un cataclysme naturel ou magique.
152 (Le Pape) La personne est la cible d'une chasse à l'homme rituelle.
153 (La Roue de la Fortune) La personne revient par erreur à l'endroit précis où ses ennemis l'attendent.
154 (Le Diable) Le péril que fuit la personne séduit ou contamine tout ce qu'elle rencontre sur la route.
155 (La Mort) La personne est traquée dans ses cauchemars.
156 (Le Bateleur) La personne est traquée par des horlas pour qui elle constitue une nourriture essentielle ou un composant pour leur magie noire.

<u>16 (Le Monde) Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'une personne.</u>
161 (Le Soleil) La personne réanime une relique très dangereuse.
162 (Le Chariot) La personne s'aventure dans une forêt interdite où elle est repérée par une menace très ancienne.
163 (L'Impératrice) La personne prophétise un désastre, mais personne ne la croit, et finalement elle le provoque malgré elle.
164 (Le Pendu) La personne est porteuse saine d'une maladie avec un fort pouvoir de contamination.
165 (L'Étoile) La personne fait une action qui génère suffisamment d'égrégore pour entraîner de terribles conséquences magiques.
166 (La Force) La personne ligue les monstres comme les hommes.

<u>21 (L'Empereur) Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenu.</u>
211 (La Justice) L'objet du désir vient d'être détruit.
212 (L'Ermite) L'objet du désir est au cœur d'un insondable forêt hantée.
213 (La Roue de la Fortune) La personne a eu la main sur un indice pour récupérer l'objet du désir, mais a perdu cet indice.
214 (La Tempérance) Le désir de possession dévore la personne.
215 (L'Amoureux) L'être ou l'objet désiré est attaché à un autre.
216 (La Lune) L'objet du désir est maudit ou dangereux.

<u>22 (Le Jugement) Se révolter : une personne insoumise se révolte contre une autorité supérieure.</u>

221 (L'Empereur) La personne se rebelle contre une autorité qui entend gouverner les hommes après la chute de la civilisation.
222 (Le Monde) La personne a juré de mettre fin à la suprématie de la forêt.
223 (La Justice) Les pauvres vendent leurs souvenirs aux plus riches et la personne lutte contre cette injustice.
224 (Le Pape) L'autorité a le pouvoir de dicter ses actes et ses pensées à la personne, tout le monde est manipulé.
225 (Le Chariot) La personne lutte contre une autre qui s'est fabriquée une fausse réputation héroïque.
226 (La Force) La personne lutte contre les horlas qui veulent dominer le monde, par la force ou par la ruse.

23 (L'Étoile) Être audacieux : une personne tente d'obtenir l'inatteignable.
231 (Le Soleil) La personne veut faire renaître l'Âge d'Or.
232 (L'Impératrice) La personne veut transformer la forêt en paradis végétal.
233 (Le Bateleur) La personne veut éradiquer l'oubli.
234 (La Mort) La personne veut devenir immortelle.
235 (La Papesse) La personne veut devenir omnisciente.
235 (Le Diable) La personne veut éradiquer tous les horlas.

24 (Le Pendu) Ravir ou kidnapper : une personne kidnappe une autre personne contre sa volonté.
241 (La Maison-Dieu) Le kidnappeur emporte sa proie dans des ruines oubliées.
242 (L'Ermite) Le kidnappeur emporte sa proie au fond de la forêt.
243 (Le Fou) Le kidnappeur est manipulé, en réalité c'est l'otage qui tire les ficelles.
244 (La Roue de la Fortune) L'otage se rallie à la cause de son son ravisseur.
245 (La Lune) Le kidnapping a lieu dans les rêves.
246 (Le Bateleur) Le kidnappeur va faire des expériences sur son otage, peut-être le transformer en monstre.

25 (La Papesse) Résoudre une énigme : une personne essaie de résoudre une énigme difficile.
251 (Le Pendu) La société est corrompue, et met des bâtons dans les roues de l'enquêteur.
252 (L'Étoile) L'énigme est aussi compliquée que la plus noire des forêts, seule une martingale magique pourrait la résoudre.
253 (Le Chariot) La personne enquête sur son propre passé.
254 (La Mort) La personne est en danger de mort si elle ne résout pas l'énigme, il y a un compte à rebours.
255 (Le Pape) Il s'agit d'une énigme métaphysique .
256 (Le Monde) L'énigme est le secret de l'existence des horlas.

26 (La Force) Obtenir ou conquérir : une personne essaie de s'emparer d'un bien précieux.
261 (La Maison-Dieu) Le bien est le dernier artefact en état de marche de sa génération.
262 (Le Fou) Le bien est caché dans une forêt qu'il faut explorer ou détruire.
263 (La Tempérance) La personne doit d'abord se rappeler où se trouve le bien ou à quoi il sert.
264 (Le Soleil) Le bien précieux exerce une attirance surnaturelle sur la personne.
265 (Le Jugement) Le bien précieux est une chose légendaire, s'en emparer peut transformer votre destinée.
266 (Le Diable) Le bien précieux est un horla qui peut servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.

31 (L'Amoureux) Haïr : une personne voue une haine profonde à une autre personne.
311 (L'Empereur) Elle la déteste car cette personne a ruiné sa vie
312 (La Justice) Elle veut capturer la personne et la perdre en forêt.
313 (Le Fou) Elle a oublié la raison de sa rancune.
314 (L'Impératrice) Elle la déteste et en même temps elle l'aime à la folie.
315 (Le Monde) Cette haine commence à transformer l'environnement et les gens.
316 (La Papesse) Des horlas se nourrissent de cette haine et l'entretiennent.

32 (L'Empereur) Rivaliser : une personne veut atteindre la situation enviable d'un proche.
321 (La Roue de la Fortune) La seule solution est de prendre la place de ce proche, causant ainsi sa ruine.
322 (L'Étoile) La personne doit s'entraîner dans des lieux secrets ou traverser la forêt pour tenter un nouveau départ sur des terres vierges.
323 (La Tempérance) La personne a ignoré tous les inconvénients de cette situation enviable et va les réaliser au fur et à mesure qu'elle s'en approche.
324 (La Maison-Dieu) De plus en plus de personnes convoitent la même situation.
325 (La Mort) Ce proche est en fait décédé, c'est un fantôme ; on ne peut l'égaler qu'en rejoignant l'au-delà.
326 (Le Bateleur) Un horla va proposer un pacte diabolique à la personne pour qu'elle atteigne son but.

33 (L'Amoureux) Adultère meurtrier : pour posséder son amant, une personne tue son conjoint.
331 (Le Pape) La mort du conjoint serait une grande perte pour la civilisation ; parce que c'est un sage, un sauveur ou un chef éclairé.
332 (La Lune) L'amant est obligé de se cacher en forêt après son crime.
333 (L'Impératrice) Le conjoint est un proche parent ou ami du meurtrier, mais ce dernier l'a oublié.

334 (Le Pendu) L'amant a manipulé la personne pour causer la mort de son conjoint.
335 (La Justice) En réalité, le conjoint est une projection mentale du meurtrier. Le meurtrier risque sa vie en portant la main sur son alter-ego.
336 (Le Diable) Le meurtrier est un horla changeforme et a pris l'apparence du conjoint après l'avoir tué.

34 (L'Ermite) Folie : sous l'emprise de la folie, une personne commet des crimes.
341 (Le Jugement) La personne est persuadée d'agir pour le bien commun.
342 (Le Soleil) Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.
343 (La Force) La personne commet ses crimes dans un état second et les oublie aussitôt après.
344 (Le Chariot) La personne est sous l'influence d'une maladie contagieuse ; elle est la première manifestation d'une épidémie de crimes.
345 (La Lune) La personne a été envoûtée par un sorcier.
346 (Le Monde) La personne pense que ses proches ont été remplacées par des horlas et qu'elle doit s'en débarrasser.

35 (Le Jugement) Imprudence fatale : une personne commet une grave erreur.
351 (La Maison-Dieu) Cette erreur va causer la ruine d'une communauté.
352 (L'Ermite) La personne se perd en forêt, sans matériel de survie.
353 (L'Amoureux) La personne fait du mal à une autre personne car elle l'a pris pour quelqu'un d'autre.
354 (Le Chariot) C'est un symptôme avant-coureur. Le jugement des gens s'altère à grande vitesse.
355 (La Roue de la Fortune) C'est une petite erreur, mais elle connaît une série de conséquences graves, comme le battement d'ailes du papillon.
356 (Le Pape) La personne agit sous les conseils d'un horla trompeur.

36 (La Papesse) Inceste : une relation impossible entre proches.
361 (La Force) Si ces personnes se lient, cela peut provoquer une guerre.
362 (Le Fou) Ils prennent la fuite en forêt pour se soustraire au jugement.
363 (Le Soleil) Les deux personnes ignoraient qu'elles étaient proches.
364 (La Mort) Les deux personnes sont prêtes à se débarrasser de ceux qui s'opposeraient à leur union.
365 (La Justice) Quelqu'un maudit leur union, et les fléaux s'abattent sur eux.
366 (Le Diable) Cette faute est en train de les transformer en horlas, eux ou le fruit de leur union.

41 (Le Pendu) Tuer un des siens inconnus : une personne tue un proche sans le savoir.
411 (L'Étoile) Les personnes ont été séparées longtemps par un cataclysme.
412 (L'Empereur) Lors d'une bataille de tir à l'arc en forêt, une personne tue un proche en tirant entre les arbres au jugé.

413 (La Tempérance) La personne tue quelqu'un et ensuite la mémoire lui revient : il s'agissait d'un de ses proches perdus de vue.
414 (Le Bateleur) La personne avait de bonnes raisons de tuer ce proche, mais elle est dans le déni ou elle prétend avoir été victime d'un envoûtement.
415 (L'Impératrice) Une personne en tue une autre par colère, avant de reconnaître un proche de qui elle avait été séparé il y a bien longtemps à cause d'une prophétie qui disait qu'elle la tuerait.
416 (La Force) Le proche s'est transformé en horla, il était méconnaissable et la personne l'a tué en pensant tuer un horla comme les autres.

<u>42 (Le Jugement) Se sacrifier à l'idéal : une personne donne sa vie pour un idéal.</u>
421 (Le Chariot) Une personne en a convaincu une autre de se sacrifier pour son peuple dans une bataille héroïque.
422 (La Roue de la Fortune) Pour prouver qu'homme et forêts peuvent vivre ensemble, une personne s'est transformée en arbre.
423 (La Mort) Au moment de rendre l'âme, la personne a oublié pour quel idéal elle mourrait.
424 (Le Pape) Une personne en manipule d'autres pour qu'elles se sacrifient à sa cause.
425 (Le Fou) Cette personne croyait tellement que sa mort serait utile qu'elle a en effet changé le cours des choses.
426 (La Papesse) Un horla se nourrit des sacrifices ; si on le tue, peut-être que les suicides d'idéalistes cesseront ?

<u>43 (L'Amoureux) Se sacrifier aux proches : une personne se sacrifie pour sauver un proche.</u>
431 (Le Monde) Une personne en a sauvé une autre d'un tremblement de terre, mais du coup elle a disparu dans une faille.
432 (La Justice) Une chasse au sanglier a tourné mal et le sanglier s'est retrouvé contre le chasseur, qui serait mort si une personne ne se serait pas interposée.
433 (La Tempérance) Une personne était condamnée par une maladie d'oubli, une autre a pris la maladie pour elle.
434 (L'Impératrice) Une personne a mis tous ses savoirs dans un livre pour que sa communauté puisse en avoir trace, mais ça l'a tué.
435 (La Maison-Dieu) Une personne s'est sacrifiée pour générer suffisamment d'égrégore pour en faire revenir une autre à la vie.
436 (Le Pendu) Une personne s'est accusée d'un crime pour couvrir un proche et elle a été exécutée. En réalité, ce n'est pas ce proche qui a commis le crime, mais un monstre qui avait usurpé son apparence.

<u>44 (Le Soleil) Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.</u>
441 (Le Bateleur) Une personne collectionne des reliques de plus en plus dangereuses

442 (L'Étoile) Une personne est attirée par la forêt. Elle s'y enfonce au détriment de sa sécurité.
443 (L'Ermite) Une personne enquête sur son propre passé, oubliant de vivre dans le présent.
444 (Le Diable) Une personne se passionne pour les transformations corporelles, au risque de perdre son humanité.
445 (La Lune) Une personne passionnée de folklore recueille de vieilles légendes terrifiantes qui risquent de devenir réalité si quelqu'un les lit.
446 (L'Empereur) Une personne est prête aux pires extrémités pour protéger ces enfants, qu'elles soient nécessaires ou que ça la rassure seulement sur leur confort et leur sécurité.

<u>45 (Le Jugement) Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, une personne sacrifie un être proche.</u>
451 (Le Soleil) Chaque année, une personne doit sacrifier un de ses enfants pour accorder un climat plus clément à sa communauté
452 (Le Chariot) Pensant que chaque génération doit survivre de façon autonome, une personne abandonne ses enfants dans la forêt.
453 (La Papesse) Une personne oublie ses proches pour pouvoir consacrer toute sa mémoire à des études cruciales.
454 (La Roue de la Fortune) Pour guérir son amour transformée en hérisson, une personne transforme les membres de sa famille pour en comprendre le processus.
455 (La Mort) Une personne pense qu'en découpant ses proches, elle peut fabriquer des remèdes contre diverses épidémies.
456 (Le Pape) Une personne forme tous ses proches à devenir chasseur de horlas.

<u>46 (La Force) Rivaliser à armes inégales : une personne décide d'affronter un autre plus fort que lui.</u>
461 (L'Empereur) Une personne se rebelle contre un chef de guerre qui fait régner la terreur dans la région.
462 (Le Fou) Un renard très rusé tente de mettre fin à la chasse en jouant des tours de plus en plus dangereux et audacieux aux chasseurs.
463 (La Justice) Un gamin féroce se venge de personnes qui l'ont brutalisé en utilisant un lance-pierres dont chaque coup fait perdre un souvenir.
464 (La Tempérance) Une personne provoque des adversaires de plus en plus puissants pour leur voler leur force.
465 (La Lune) Une personne veut affronter un adversaire qui est hors d'atteinte car l'un d'entre eux est décédé.
466 (Le Monde) Une personne s'est juré de terrasser une Divinité Horla.

<u>51 (Le Diable) Adultère : une personne trompe une autre personne.</u>
511 (La Maison-Dieu) Cet adultère entraîne la chute de toute une communauté.

512 (L'Ermite) Une personne en trompe une autre avec un animal de la forêt.
513 (L'Amoureux) Une personne se marie à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.
514 (Le Pendu) Une personne en pousse une autre à commettre un adultère par manipulation mentale.
515 (L'Étoile) Une personne refait sa vie après un veuvage mais son conjoint en conçoit une offense depuis la tombe.
516 (Le Bateleur) Une personne ou un horla changeforme se fait passer pour le conjoint d'un autre et tente ainsi de s'attirer ses faveurs.

52 (L'Impératrice) Crimes d'amour : une personne amoureuse s'égare et commet un crime.
521 (La Tempérance) Une personne enlève la personne qu'elle aime à sa communauté, faisant fi des conséquences.
522 (Le Fou) Une personne veut partir à l'aventure avec la personne qu'elle aime, pour cela elle vole un précieux cochon capable de déterrer des truffes en or dans la forêt.
523 (La Papesse) Une personne efface le passé de la personne qu'elle aime afin qu'ils puissent vivre leur passion.
524 (Le Bateleur) Pour faire preuve de sa valeur auprès de celle qu'elle aime, une personne ramène dans sa communauté un objet qu'elle juge précieux mais qui est chargé d'emprise.
525 (Le Pendu) Une personne est entraînée par celle qu'elle aime à commettre des crimes de plus en plus graves dans l'espoir d'être aimée en retour.
526 (La Roue de la Fortune) Une personne devient folle d'amour et se transforme alors en dangereux horla.

53 (La Justice) Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
531 (Le Diable) Une personne découvre que son être aimé veut causer la ruine de sa communauté.
532 (L'Ermite) L'être aimé va perdre dans la forêt celles et ceux qu'elle croit convoiter la personne de ses pensées.
533 (La Lune) L'être aimé commet des crimes qu'il oublie aussitôt après.
534 (Le Jugement) L'être aimé, pour assurer la sécurité financière du foyer, fait croire à des personnes qu'elles sont atteintes d'une maladie mortelle et leur vend un remède miracle : la personne qui l'aime s'en rend compte le jour où elle est elle-même atteinte de la vraie maladie.
535 (Le Monde) L'être aimé fabriquait des faux tarots de l'oubli qui changent le passé au lieu de le faire redécouvrir.
536 (L'Amoureux) L'être aimé s'avère être un horla aux mœurs monstrueuses.

54 (L'Empereur) Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.
541 (La Force) Deux héritiers de clans rivaux tombent amoureux.
542 (L'Étoile) Deux personnes s'aiment mais leurs communautés respectives décident de fuir les dangers de la forêt par deux directions opposées.
543 (Le Soleil) Si les deux personnes concrétisent leurs amours, elles peuvent s'autodétruire : tout le monde le sait sauf ces deux personnes qui l'ont oublié.
544 (L'Impératrice) L'un des amoureux est atteint d'une mutation qui peut contaminer l'autre, et leurs familles respectives veulent empêcher ça.
545 (La Mort) L'un des amoureux fait partie du monde des morts. Les morts comme les vivants veulent empêcher cet union.
546 (Le Pape) Une personne humaine et un horla tombent amoureux : leurs espèces respectives jugent cette union contre-nature et dangereuse.

55 (Le Chariot) Aimer l'ennemi : une personne en aime une autre même si elle est son ennemie.
551 (La Maison-Dieu) Une personne en aime une autre qui l'a séduite uniquement dans l'espoir de provoquer la chute de sa communauté.
552 (La Roue de la Fortune) Une personne qui vit en communion avec la forêt tombe amoureuse d'une personne qui veut couper tous les arbres.
553 (La Mort) Une personne tombe amoureuse de la personne qui a fait tuer toute sa famille : elle ne la reconnaît pas.
554 (Le Bateleur) Une personne tombe amoureuse d'une autre qui va la faire sombrer dans la drogue.
555 (Le Pendu) Une personne est tellement persécutée par une autre que sa seule porte de sortie et d'en tomber amoureuse ou de la séduire.
556 (La Force) Une personne qui traque les horlas sans relâche tombe amoureuse d'un être de leur espèce.

56 (Le Soleil) L'ambition : une personne est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
561 (L'Empereur) Une personne veut prendre la tête d'une communauté, quitte à écraser ses rivaux et à mettre en danger la communauté elle-même.
562 (Le Chariot) Une personne veut tracer une grande route à travers la forêt, quitte à défricher sans retenue et à chasser des communautés et des animaux de leur habitat naturel.
563 (La Tempérance) Une personne veut atteindre l'excellence dans son domaine : elle revend ses souvenirs contre plus de talent.
564 (La Papesse) Une personne ambitieuse reçoit de mauvais conseils d'une autre qui en fait l'instrument de ses propres intérêts.
565 (Le Jugement) Une personne veut tellement devenir la meilleure dans un domaine que ses rivaux chutent les uns après les autres, par magie, et à son insu.

566 (L'Impératrice) Une personne a besoin du sang d'un certain type de horlas pour accéder au pouvoir suprême et entreprend alors une traque systématique de ces créatures.

61 (La Maison-Dieu) Lutter contre Dieu : une personne est prête à affronter Dieu pour assouvir son ambition.
611 (Le Pape) Une personne est prête à démanteler toute une religion pour s'assurer la suprématie.
612 (Le Monde) Une personne cherche à tuer le dieu de la forêt pour détruire la forêt.
613 (La Justice) Une personne menace de tuer Dieu si on ne lui rend pas sa mémoire perdue.
614 (L'Étoile) Une déesse demande à un de ses héros de tuer tous les autres dieux pour ensuite régner à ses côtés.
615 (La Lune) Une personne veut tuer une déesse pour rendre fous les personnes qui le vénèrent.
616 (Le Diable) Une personne veut tuer une Divinité Horla réputée comme étant le gibier le plus prestigieux du monde.

62 (L'Amoureux) Jalousie : mépris et jalousie amènent une personne à poser des actes regrettables.
621 (Le Fou) Une personne convoite les trésors d'un chasseur de reliques et s'apprête à le faire tomber en disgrâce et s'arroger ses découvertes.
622 (L'Ermite) Une personne est si jalouse de la beauté d'un des animaux de la forêt qu'elle en organise la traque.
623 (La Tempérance) Une personne jalouse le passé d'une autre et finit par le lui voler.
624 (Le Bateleur) Une personne jalouse les talents physiques d'une autre et l'empoisonne avec un produit qui déforme son corps.
625 (Le Jugement) Une personne en jalouse et en méprise une autre. Elle génère sans le savoir un mauvais œil qui va s'acharner sur cette personne jalousée.
626 (La Maison-Dieu) Une personne estime que les horlas sont la nouvelle étape de l'évolution et dit aux autres que c'est une menace pour l'humanité.

63 (Le Pendu) Erreur judiciaire : une personne est injustement accusée et condamnée.
631 (Le Diable) Par obscurantisme, une personne se fait accuser d'une crime juste parce qu'elle appartient à une tribu à la mauvaise réputation.
632 (Le Fou) Alors qu'un crime est commis, la personne qui en a été le témoin prend le maquis de peur d'être accusée.
633 (La Justice) Une personne est accusée à tort parce que la mémoire des témoins est défaillante.
634 (La Lune) La personne pense être innocente mais en réalité, elle a commis des crimes alors qu'elle était dans un état second.

635 (La Papesse) La personne n'a commis aucun des crimes dont on l'accuse mais les crimes ont été commis car elle avait très envie de les faire, sans passer par l'acte : les crimes ont eu lieu à cause de l'égrégore.
636 (L'Amoureux) Un horla prend l'apparence d'une personne et s'en sert pour commettre des crimes.

<u>64 (La Roue de la Fortune) Remords : rongé par la culpabilité, une personne a des remords.</u>
641 (La Mort) La personne fait tout pour réparer un crime qui est irréparable.
642 (Le Monde) La personne a dévasté l'habitat naturel de certains êtres et depuis elle se repent en protégeant l'environnement.
643 (L'Étoile) La personne est en quête d'un sort qui lui ferait oublier son crime, pour enfin trouver le sommeil.
644 (La Force) La personne qui se sent coupable développe des réactions psychosomatiques et devient peu à peu un monstre.
645 (L'Ermite) La personne a tellement de remords qu'elle finit par être une victime des mêmes crimes qu'elle a commis.
646 (Le Chariot) Les remords de la personne prennent la forme de monstres qui terrorisent la région.

<u>65 (Le Soleil) Retrouvailles : après une longue absence, des personnes se retrouvent ou se reconnaissent.</u>
651 (L'Empereur) Séparées pendant la jeunesse par une guerre de tribus, deux personnes se retrouvent. L'une est devenue puissante, l'autre misérable.
652 (Le Pape) Les deux anciens amis sont condamnés par un mauvais sort à se perdre en forêt s'ils se séparent à nouveau.
653 (L'Amoureux) Ces personnes croient se reconnaître mais il s'agit de souvenirs implantés ou d'identités usurpées.
654 (La Force) Deux personnes jumelles séparées dès leur plus jeune âge, l'une a grandi dans la lumière, l'autre est resté cloîtrée car elle était hideuse, mais des deux laquelle est vraiment la bête ?
655 (Le Fou) L'une des deux personnes n'existe pas, elle est le fruit de l'imagination de l'autre.
656 (La Roue de la Fortune) L'une des deux personnes finit par réaliser que l'autre est devenue un horla, à moins qu'il s'agisse d'un horla qui aurait pris son apparence.

<u>66 (La Mort) L'épreuve du deuil : une personne doit faire le deuil d'une personne aimée.</u>
661 (Le Chariot) La personne endeuillée ravage la région pour oublier sa peine.
662 (Le Pendu) La personne endeuillée part mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.

663 (La Papesse) La personne essaye d'oublier le défunt pour oublier sa peine, mais en essayant d'effacer son passé, elle fait de troublantes découvertes.
664 (La Lune) La personne se transforme physiquement et mentalement à cause de son deuil.
665 (Le Bateleur) La personne endeuillée entreprend des expériences contre-nature pour redonner vie à la personne aimée.
666 (Le Diable) La personne endeuillée façonne un être à l'image de la personne aimée.

Source :
Les 36 situations dramatiques de Georges Polti
https://fr.wikipedia.org/wiki/36_situations_dramatiques

annexe 1 :

almanach

Avec des contributions d'Arjuna Khan, Antoine « Kirdinn » Nobilet et Weeping Jay, par courtoisie.

Shub-Niggurath, le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux, est le père et la mère de tous les horlas.
Le **Roi en Jaune** est une divinité qui incarne la folie.
Les **Corax** sont des corbeaux intelligents qui peuvent se transformer en humains.
Les **sarcomanciens** maîtrisent une forme d'emprise grâce à un liquide spécial qui leur permet de modeler la chair à volonté.
Les **Confrères aux Masques d'Or** sont des presque-humains, rares mais puissants, cachés au sein de l'humanité.

Charnier

1
Ils courent. Ils sont tous proches maintenant. Il ne me reste que deux balles.
Une pour le premier qui entrera. Et la suivante pour… Stop.

2
Noires pullulations, ferments, animalcules enfouies dans le terreau de la forêt.
Regard sans fond, plasme omniscient, Shub-Niggurath veille.

3
Ramifications et rayonnements d'écorce. Noyau sphérique, branches qui dardent à l'infini.
Tumeurs, craquelures et éclairs. L'Arbre-Soleil !

4
Je lui ai demandé de me tirer une lame dans le Tarot de l'Oubli. Elle a tiré la Mort.
Saperlotte, comment j'ai pu oublier que j'étais mort ?

5
Ma mémoire est un feuillage que souffle le vent.
Feuilles de visages, de mots et de gestes emportés par la bise entre les arbres narquois.

6
Douze porgrelets gris et transparents comme des foetus, une bauge, des grognements en langue putride.

Mère Truie, obèse serviteur du Bouc.

7

Delirium tremens, humus en vomi, branches crispées et forestiers hagards. Il est tout près, le but final de ma quête. L'Arbre à bouteilles !

8

Sanglegoules ! Corps de sanglier, peau de poulet, presqu-une gueule de chien. Dévoreurs de chair humaine, acharnés sur la jambe d'un vivant.

9

Vite sortir de là ! Les branches rentrent dans ma peau, mes pieds s'enfoncent dans le sol et l'horizon disparaît.
La forêt qui rétrécit.

10

Cui, cui, cui, Jésus cuit... Cui, cui, cui, Jésus cuit... Cui, cui, cui, Jésus est tout cuit on l'a bouilli !

11

Araignées ligneuses, chenilles de mousse, arbres de pierre, hommes-champignons, arbres-scolopendres, ours-phasmes : plus rien n'a de sens ici.

12

Je porte les ossements, les oripeaux et les fragments de mes ancêtres. Ils me parlent toujours.
Porteur de mémoire. Mon fardeau de Corax.

13

Mortes, elles sont bien mortes qui furent si belles, à la peau transparente, tombées face contre terre, elles si légères. Feuilles mortes.

14

Un premier bourgeon, sur la peau. Puis des ongles d'écorce. Virus-papillon. Visage, membres en feuilles.
Décadence végétale. L'Homme-Fougère.

15

La corruption est-elle l’avenir de l’homme ? Peut-on survivre en restant moral ? L’être humain doit-il disparaître ou devenir plus fort ?

16

Des jours que je n'ai pas vu le ciel à travers les frondaisons. La forêt pèse de toutes ses branches.
Ténèbres lourdes comme du plomb. Noir.

17

Je suis trappeur. Je fais des peaux. Fourrures de bêtes, gueules, pattes et crocs.
Entassées, recousues.
Parfois un doigt qui dépasse.

18

L'Arbre à vœux. Branches chargées de messages, parchemins, papiers gras, écorces gravées, cailloux peints.
Malédictions, rêves de vengeance.

19

Cloportes, lombrics, taupes, scolopendres. Peuple de la terre.
Dans les bras humides et noirs des cadavres et des ruines de l'ancien monde.

20

« Et l'intérieur de l'homme ressemble à l'huître, il est répugnant, flasque et difficile à saisir »
Nietzche, *Ainsi Parlait Zarathoustra.*

21

La forêt était en proie à la hernie.
Les galles des racines, immenses, sortaient de terre, et les tumeurs doublaient le volume des troncs.

22

Je suis à la recherche de mes souvenirs perdus.
Tout ce que j'ai oublié forme une plaie béante qui saigne sans cesse, une plaie, une plaie.

23

On l'a vu mort, pourri, transpercé de traits. On l'a vu ressortir de la terre, mouillé de placenta.
Le cerf blanc toujours revient à la vie.

24

- Enlève ton blouson, étranger. - Je ne peux pas. - Tu te moques de nous ?
- Je ne l'ai pas enlevé depuis des ans. Il est fusionné à ma chair.

25

Fleur rouge, gorgée de corruption. Mandragores, turgescentes. Orchidées qui suppurent d'amour.
Venins. Immenses mâchaisons hallucinatoires.

26

Verrues, varices, rides et cicatrices. Membres grêles, osseux ou musclés. Frissons, duvet, mélanomes. Gerçures, œdèmes La peau des arbres.

27

J'ai mal aux dents. Il me suit partout. D'abord petit homme rosâtre caché derrière les arbres. Puis géant ensanglanté.
Le Bonhomme Douleur.

28

Mes souffrances, mes trahisons. Les compromis sur la vie, sur la dignité. Tout le mal du monde enraciné en moi.
Chaque oubli est un pardon.

29

Nous sommes le peuple troglodyte de la Ligne Maginot. Foreurs, coureurs de ténèbres, récolteurs d'eau.
Nous fuyons le Ver qui vit au fond.

30

Lui, l'apôtre de la chair. Il joue avec ma peau comme avec une cagoule de soie qu'il replie et modèle sur mon visage à vif. Sarcomancien.

31

Il ronge la pierre, lichen rouge. Il ronge l'acier, lichen brun. Il ronge les chairs, lichen noir.

Merdier

Tous les textes de ce mois sont d'Arjuna Khan, à l'exception du 1er merdier : Antoine « Kirdinn » Nobilet, et du 2 et 29 merdier : Weeping Jay.

1

Elle m'a demandé de tirer une lame du Tarot de l'Oubli. J'ai tiré la Mort. Fichtre, comment ai-je pu oublier que j'étais la Mort ?

2

Nous nous couvrîmes de carcasses d'animaux pour apaiser leur colère, mais les horlas ne sont pas dupes...

3

Tous alignés comme des rapaces me scrutant du haut de leur perchoir. Je croque dans un et à moi le septième ciel. Attends... ?

4

Un humain, laid, tordu, maigrelet et sinistre. Voila tout ce que j'aime. Les douceurs d'autrefois se font trop rares, je crois.

5

Ça t'monte dans la gorge et ça t'prend jusqu'aux tripes. La maladie d'bellegueuse, c'est l'agonie à p'tite dose.
D'aut' questions ?

6

Il m'ont dit tiens vieux chn'oc, on va t'donner à lui. Oublie donc la jolie, préfère c'qui est pourri.

7

C'est étrange tu sais mais chaque fois que je l'entends rire je tremble d'effroi. Oh mais... Tu souris ?!

8

Pile je mange le truc noir, face je peux boire la boue. On fait comme ça ?

9

Il porte dans sa gueule torve le fruit de nos péchés. C'est très désagréable à regarder mon ami hein ?

10

Sur son corps démembré, les volutes de fumée disparaissaient peu à peu.
Ne laissant que cendre et chaos en guise de réconfort.

11

Derrière ces cages de corps, cadavre souriants. Il y avait une perle qui attendait d’être cueillie.
Kinder, mon chasseur de fée.

12

L'idée que jadis les hommes étaient davantage que des bêtes n'est qu'un fantasme.
Tout le monde doit survivre, ouvrez les yeux.

13

Chariots à conneries ! J'l'ai pas buté pour la nourriture ! J'l'ai cramé pour qu'personne mette la main dessus.

14

Sa vue soulève de honte mon cœur, son odeur broie mon regard.
Je me tourne alors vers celui par lequel les ténèbres arrivent.

15

Ma plume saigne de te voir mourir mon amour. Alors cesse de crier et ferme moi ces yeux.

16

La jeunesse éternelle ? Qu'est-ce que j'en foutrais ? Pour avoir l'opportunité de souffrir éternellement j'ai déjà c'qui faut.

17
La lumière torride qui respire par les interstices des feuilles.
À respirer cet air fétide, mon cœur pourrait presque se fendre.

18
Dans son œil torve ne ruminait que la cogitation d'un monde presque mort.
Pourtant les corbeaux croassaient de plus belle.

19
Il sculpte nos corps dans l'acier comme nous sculptons nos vies dans la glaise.
C'est lui ! Le grand architecte purificateur !!!

20
Mes enfants… Vous êtes nés pour porter le fardeau de la corruption sur votre visage.
Et ils vous chassent ? Triste hommes.

21
Ce qui me dégoûte le plus ? Ces êtres qui s'accrochent à leur humanité comme un clochard à ses guenilles.

22
« Moi j'ai connu un loup ma foi, moi j'ai connu un loup ! Qui ne se nourrissait pas ! Qu'est devenu fou ! »
Chansons du patriarche

23
Ses voix font écho à sa multitude. Faites-le taire, par pitié, l'emprise afflue et je sens qu'il cherche à me corrompre.

24
Les lunéas se nourrissent par photosynthèse. Encore une preuve que nous n'avons plus notre place ici.

25
Assister à la naissance d'un horla, c'est un peu comme jouir de sa propre mort.
C'est extrêmement déstabilisant…

26

Il a modelé une créature de sang et de fumée. Pour rappeler la chair à lui lors des jours d'ennui.

27

Un jour, j'ai trouvé un corps dans un ravin. Je n'aurais sûrement pas eu si peur, si cela n'avait pas été le mien.

28

D'habitude je n'aime pas trop les blonds. Mais il faut dire que j'avais vraiment très faim.

29

Il gardait une trace d'eux, pour les maintenir en vie. Littéralement.

Marche

1

Palétuviers, sentiers nénuphars, clairières de lentilles d'eau, murs de prêles et buttes de vase.
Le marais était une grande forêt saumâtre.

2

Je suis un nomade, je ne laisse pas de trace. Je vis au jour le jour. Demain, je serai peut-être mort.
Nul ne se souviendra de mon passage.

3

Rien n'est sacré. Les personnages de Millevaux sont plus attachants une fois morts que vivants.

4

Tout costume est un déguisement, toute éducation est un endoctrinement, toute richesse est corruption.
Ici, nous sommes vraiment libres.

5

J'ai cru trouver refuge dans cette cité. Las ! Perdu dans la pierre et le bois mort, parmi les prédateurs humains.
La ville reste une forêt.

6

Spectacle d'horreur. Sang, tripes et barbaque. Vagissements d'outre-tombe. Sabots fouaillant la chair.
Une vache dévorant une autre vache !

7

Je vole. Dans les brouillards bruns, par dessus montagnes et forêts. Fier Corax, ombre noire.
Je sens ma fin proche, je rejoins ma famille.

8

Les Vampires de la Lignée Kevorkian. Sauvages, animaux, métamorphes.
Leur cœur est un symbiote Horla qui peut être cloné ou transplanté.

9

Au détour de cette forêt… Les choses sont devenues étranges… Au-dessus de ma tête, frondaisons, ombre noire.
Un loup pendu à un arbre.

10

Courir à s'en rompre les jambes. Boire du sang. Manger des yeux. Tuer sa bien-aimée. Brûler des merveilles.
Ces choix qu'imposent la faim.

11

Trouver de l'eau pure. Trouver des végétaux comestibles. Trouver des protéines comestibles. Se protéger du froid.
Se protéger des maladies.

12

Il arrêtait pas de tousser. Disait qu'il avait mal aux poumons. Simagrées ?
On l'a pris au sérieux quand il a recraché une branche d'arbre !

13

Little Hô-Chi-Minh-Ville. Arbre-temple, poussées mortelles de bambous, poupées-gingko.
Veau aux orgones, horreur d'idéogrammes et de néons.

14

Une horloge à l'aiguille cassée. Une rose déchue. Un portrait en camé. Un animal mort.
Ils faisaient commerce d'objets chargés d'égrégore.

15

Courir entre les branches enchevêtrées. Prisonnier dans un cocon de feuilles collantes. L'ombre s'approche, affamée. L'Arbre-Araignée !

16

Je suis censé l'aimer ? Celui-là serait mon ami ? J'exercerais la profession de médecin ? Impossible !
Qui a falsifié mon journal intime ?

17

Nuages et pluies, grise saison. Feuilles mortes et décrépitude, rouge saison. Froid et neige, blanche saison.
Ainsi s'écoulent les ans.

18

Je l'ai vu, le Loup. Marcher sur ses deux pattes pour traverser la rivière. Grogner des mots en langue putride.
Je n'en dors plus la nuit !

19

Nous sommes sortis de nos abris après la tempête d'égrégore. Tout autour de nous, trophées, membres, bijoux, statues. Une forêt de symboles.

20

Dans l'Arbre des Sephiroth, Shub-Niggurath est « Daath »,
le cercle caché, la bibliothèque cosmique de toutes les mémoires de l'univers.

21

Jambes et pubis émergeant de la terre, pousses de doigts, racines en bras.
Prendre garde à ne pas marcher sur des yeux. Une forêt de corps.

22

Regarder un nouveau-né dans les yeux te redonne un souvenir. Hier, j'ai regardé les yeux d'un mourant.
Je ne me souviens de rien d'autre.

23

Arcades molles masquant le ciel. Bouches volcaniques de spores. Troncs gluants à perte de vue. Chapeaux et tubulures. La forêt-champignon.

24

Après l'inondation, il n'y avait plus de sol, que de l'eau. Les cimes des arbres, blanches de toile.
Des milliers d'araignées réfugiées.

25

Ululement sinistre du vent à travers les baudruches dans les branches. Fantômes blancs ballottés à ras du sol.
La forêt des sacs plastiques.

26
Cris et chuchotements. Peaux d'orange, frottement des chairs. Brames et morsures. Les yeux ouverts, effarés.
Faire l'amour contre l'écorce.

27
Quand nous serons lassés de régner, nous pourrons nous désaltérer de la vengeance.
Nous autres, les Confrères aux Masques d'Or.

28
Blaireaux, loups, et renards déambulaient dans le muséum. Costumes, monocles et cravates pour admirer
une collection d'humains empaillés.

29
Chairs et larmes accrochées aux branches. L'appel de la Mandragore. Vols de corbeaux, yeux dégustés. Viscères au sol.
La forêt des pendus.

30
Froissement de fougères, tissage de feuilles, tresses de racines, corset de troncs, voile des frondaisons.
La forêt est prête pour le bal.

31
Je traversais la mer. C'est en passant un ban de brume que j'ai vu la première branche sortir de l'eau.
Sous la mer, la forêt poussait.

Péril

1
Plus haute que les arbres, plus ancienne qu'eux, dominante, sachant tout.
Son regard me cloue, voit à travers mes mensonges. La Statue.

2
Ils prennent la mémoire dans leurs collets. Achèvent le seigneur à l'agonie.
Piègent la civilisation dans des fosses. Braconniers du futur.

3
L'odeur de fumée. Le charbon de bois. Les troncs noirs. Les pleurs. La chair brûlée des hommes.
Ici aussi, le feu avait laissé sa marque.

4
Ils s'en viennent de nuit sur les bivouacs. Ils vous volent vos souvenirs pendant votre sommeil
et vous revendent ceux des autres au marché.

5
La petit fille s'est mis à avoir peur qu'il y ait des monstres sous son lit.
C'est à ce moment-là qu'ils ont commencé à apparaître.

6
Je m'empêtre dans une forêt de cordes. Câbles et soies tendus en tous sens,
vibrant d'égrégore. Lesquels tirer, trancher ? Fils du destin !

7
Lianes et sifflements. Troncs écailleux. Branches glissantes. Sève envenimée. Reptations humides.
Cette forêt est un vrai nid à serpents !

8
Je l'ai vu ! Il m'a parlé ! Il m'a touché de ses brandons ! Ma chair porte sa marque.
Mon esprit porte son enseignement.
Le buisson ardent !

9

Pourtant je l'ai tué, pourtant il est à mes trousses. J'entends son brame, mon sang pulse dans mes veines, apeuré, fasciné. Le cerf revient.

10

On n'y voit rien. Ronces, orties, buissons. Une friche sans limite et sans issue.
Juste des tunnels rasants.
La forêt des enfants perdus.

11

Tempête d'égrégore, forêt de symboles, carnaval de la corruption. Êtres et choses devenus fous.
Millevaux, un territoire obsessionnel.

12

- Mais tu m'avais promis de ne pas le faire ! - Désolé, j'oublie tout ce que je dis à jeun.

13

Pour débusquer les criminels, le conteur-enquêteur imagine ce qui ferait la meilleure histoire possible.
Alors celle-ci devient la vérité.

14

Scolopendres vertébraux, vers voraces poussant au cannibalisme, bras d'écorce, araignées-ganglions... Symbiotes Horlas.

15

Je survolais la forêt en ballon. Lignes d'angoisse, rivières de tristesse, montagnes d'espoir.
Je vis ce que l'égrégore produit sur le monde.

16

Grumeaux flottants, couvercle de brumes et de fiel, menace porteuse de pluie et de mort, pourriture éthérée.
Le ciel, forêt sur nos têtes.

17

Le lichen rouge mange la pierre. Il est notre arme pour mettre la civilisation à bas. La forêt nous libérera.
Nous sommes la Asunción Roja.

18
Il a tout créé. Il est partout. Il sait tout. Enfoui dans le sol, dans nos chairs, dans nos peurs.
Et il n'a aucun message à nous adresser.

19
Dans cette auberge, on dort avec ces autres qui nous protègent, nous réchauffent, nous racontent leur histoire.
Ici, on dort avec les morts.

20
Le plateau de Millevaches. Qui aurait pu croire qu'y furent jadis enfouis tous ces déchets nucléaires ?
Sous la Lune verte, calme, personne.

21
Je ne me fie pas à ces charlatans et ces sorcières.
Rien ne vaut une immersion dans une baignoire remplie de tripes pour garder la santé !

22
Dans sa boutique, des centaines de flacons de larmes. Cristallines, fondues, fluides, opaques, irisées...
Sentiments à boire et à vendre.

23
J'avale la dernière gorgée de ce liquide noir, la Chiure de la Terre,
je commence à le voir, le ressentir dans son horreur totale. Iä, Iä !

24
Si je n'étais pas mort de faim, de fatigue et de froid, je n'y serais pas entré.
On ne se sentait pas le bienvenu, à l'Auberge aux Mouches.

25
Des arbres aux branches crochues, des écorces ridées, des voiles de feuilles blanches, traversés de soupirs.
La forêt tombait de vieillesse.

26

Grenades à dents de poissons venimeux. Nappes de spores mortelles. Catapultes à viande noire. Seringues d'orgones. L'avenir du terrorisme !

27

Il grogne et fouaille et couine. Il retourne l'humus noir, spongieux, il trouve des horreurs et des merveilles.
Ce cochon truffier ira loin.

28

Un sol de cuir sanglant, des troncs comme des crânes ou des cylindres de kératine, des canopées soyeuses ou emmêlées. Une forêt de scalps.

29

Par leurs odeurs, les gens disent leurs vices :
alcoolisme, tabac, obsessions, saleté, angoisses, dévoration de gibier noir ou coquetterie.

30

De tumultes rocheux en tumeurs minérales, des blocs métamorphes dévalaient la rivière ou glissaient depuis les collines. Pierres corrompues.

Messe

1

Depuis que je suis aveugle, je ressens l'égrégore. Je vois les émotions, lis dans le passé, le futur.
J'ai bien fait de me crever les yeux !

2

Seul passage à travers la forêt. Source de vie. L'endroit à traverser pour effacer ses traces. La rivière est un espoir.
Et aussi un piège.

3

Hue, hue, hue ! Les enfants font la chasse au Dahu. Oh, oh, oh ! Ils en abandonnent un là-haut.
Dia, dia, dia ! Il sera la proie du Horla.

4

J'ai vu marcher de noirs cœlacanthes, j'ai vu glisser des limaces sans forme, j'ai vu frissonner la chair des anémones.
La forêt de corail.

5

Il est revenu de la chasse, fier, portant une belle biche blanche. Il l'a saignée, servi à table. L'horreur nous saisit.
C'était sa fille !

6

Empoisonneuse, costumée, fascinante. Traverse les nuits de Venise. Masquée, armée, redoutable. Défi de fer et de chair. La Femme Orchidée.

7

Goupil est venu du bois, il nous a fait rire avec tours et grimaces. Puis il nous a fait de très cruelles farces.
Goupil donne puis reprend.

8

L'arbre a tout vu.

Avec les ocelles de ses feuilles, avec les fruits ronds qui pendent de ses branches,il a vu avec les yeux de son écorce.

9

J'ai mangé leurs viscères, me suis couvert la face de leur visage, me suis paré la bouche de leurs dents.
Je voudrais tant devenir humain !

10

Nous avions vécu tout ce temps dans la forêt, mais en réalité nous ne savions rien des êtres et des choses qui y vivent. Pour notre malheur.

11

Miasmes dans l'air. Vermines volantes. Fièvre rampante. Il est de retour avec ses millions de sujets.
Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches.

12

Ils écrivent des consciences humaines sur des rouleaux en hébreu, commandent à la matière inerte
et cachent le nom de Dieu dans une cité.

13

Bruits. Branches qui s'effondrent. Impasses blanches. Choses cachées dans les congères. Glace. Tracer un chemin.
La neige a envahi la forêt.

14

Tintement de milliers de sequins. Glisse une immense burqa rapiécée. Masse terrible. Le Festival à commencé.
Bientôt, voir le Roi en Jaune !

15

Et parmi leurs songes, abîmes verdoyants, on aurait pu y voir les angoisses ancestrales qui avaient forgé le monde.

16

Creuset des folies de cette terre, tourbillon des hantises humaines,
le Roi en Jaune n'est autre que la somme de toute l'égrégore du monde.

17
Leur radeau glisse sur le fleuve. Allongés, les yeux clos, ils respirent à peine.
Beaux de rêves et de souffrance.
Les énervés de Jumièges.

18
Des mille-pattes grinçants. Flaques-rouille. L'air avait un goût de fer. Racines mal soudées. La pluie : tous à couvert !
La forêt de clous.

19
J'ai ces démangeaisons. Quand je me gratte, y tombe de ces croûtes brunes... et ça pousse sous ma peau, ça bourgeonne.
Je deviens un arbre !

20
Danse, danse mon bel amant. J'admire tes membres épars, je goûte à leur chair salée.
Je savoure ton sang chaud, dévore ta viande palpitante.

21
J'entends leurs cris dans la forêt en proie à l'incendie. Je les entends encore dans les cendres et l'odeur du bois mort.

22
Rouges les rivières, rouges les racines et rouges mes bras. Bat ma poitrine et bat l'écho.
Une forêt de sang, d'artères et de cœurs battants.

23
Enfant albinos, on me dit sacré, on me dit porteur de lumière. On dit que je peux régénérer.
On me coupe un bras pour en faire un talisman.

24
Nous avancions au fil de l'eau. Voyager en radeau nous parut plus sûr que la forêt.
Mais sous notre esquif, le sillage de la Mandragoule...

25
Pour accéder à la connaissance, je laisserai mon maître me plonger dans le liquide sarcomantique.
On me révèle le supplice du double visage.

26

Sous ma peau, le fourmillement de milliers de parasites dont mon corps s'est fait le limon.
Je suis la nouvelle chair pour la nouvelle forêt.

27

Les accidents de bûcheronnage ne sont pas toujours des accidents.
Sentant leur heure venue, certains arbres ne veulent pas partir tout seuls.

28

En son cœur brûle un brasier. Ses branches sont couvertes d'or.
Qu'on le vénère, qu'on lui offre l'innocente chair humaine. L'Arbre-Moloch !

29

Tu sais pourquoi j'aime tant manger de la viande, surtout la viande crue ?
J'y retrouve le goût de la bête à l'abattoir, le goût de sa peur.

30

Nous, les sheitanites, sommes la seule religion qui soit dans le vrai
car nous sommes les seuls à vénérer un dieu qui existe. Iä ! Iä !

31

Nous ne sommes que des enfants. Nous sommes les proies des Horlas qui chassent dans les rêves.
Nous courons dans la forêt de nos cauchemars.

Chien

1

Pourquoi ces fièvres nocturnes ? Les horreurs dites sur moi ?
Pourquoi me réveillé-je chaque matin fourbu, des plumes noires dans mon lit ?

2

Tout allait bien au village. Jusqu'au jour où nos femmes ont donné naissance à des animaux.

3

À l'abri de la forêt dans nos maisons. Entassant les choses qui nous seraient utiles un jour.
Jusqu'à être submergés par une forêt d'objets.

4

Des rivières de sueur, des montagnes de membres, des murailles de dents, des buissons de poils,
des landes de lambeaux et des forêts de peau.

5

L'agence du Grand Timonier propose une promotion exceptionnelle sur le voyage dans Millevaux !
Une épopée extrême, des photos inoubliables !

6

Je ne crains ni la faim ni le froid ni ces bois ni les Horlas qui les hantent.
Millevaux n'existe pas, ce n'est qu'une épreuve pour ma foi.

7

Brûle, brûle, brûle la chair des hommes et celle des arbres, portant au loin l'insoutenable odeur de la vérité.

8

Tombe la neige à la surface de Paris abandonnée.
Fragments de journaux, messages fous, esseulés, pièges qu'on consacre une vie à rassembler.

9

Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants, les vivants couchent avec les morts
pour se réchauffer d'un hiver sans température.

10
La sarcomancienne vous greffe la peau tatouée d'étrangers ;
alors leurs souvenirs et leurs émotions coulent encore chaudes dans vos veines.

11
Un larsen qui transperce la mémoire atavique d'un passé perdu. Guitares brandies, roulement de batterie.
Le Dernier Groupe de Rock du Monde !

12
Ce flingue a fait tout ce chemin pour revenir vers moi ! Avec l'égrégore, le hasard n'existe pas.
Plus qu'une balle. Je sais quoi en faire.

13
PUTRESTOP ! Contre les problèmes de putrescence passagère.
Ceci est un médicament. Avant usage, lire attentivement la notice.

14
Primo, la préparation mentale. Des hommes sûrs, les meilleurs outils, de bons augures, le savoir du terrain.
L'art délicat d'abattre un arbre.

15
Ce n'est pas son corset de branches, ni ses cheveux de feuilles, ni ses lèvres en insectes qui me font peur.
C'est qu'elle n'a pas de cœur.

16
Dans cette mer d'arbres, plus aucun repère. La boussole ne trouve plus le nord.
Tout est si étranger et familier en même temps. Perdus !

17
Faire devant les autres ou s'éloigner dans l'intimité et les dangers de ce bois ?
Entre ces deux risques, que choisir ?
Le dilemme du caca.

18
Une longue route à travers la forêt. De jeunes indigènes font du stop.
Disparitions. Battues dans les bois, en vain. L'Autoroute des Larmes.

19
Nous ne contrôlons pas les gènes, ils nous contrôlent. Elle demeure, depuis la nuit des temps.
L'emprise. Nous sommes ses sujets, à jamais.

20
Le jour de Lazare, nous reviendrons, purs et innocents.
Lavés de nos péchés, drapés de chair putride, nous tituberons sur la Terre Promise.

21
Si seulement on avait vérifié les mollets des enfants quand ils rentraient du bois !
Tout irait encore bien au village ! Maudites tiques...

22
Nous progressions dans la forêt de châtaigniers, en silence. Soudain, le fracas des coups sur le sol et des crânes brisés. Chute de bogues !

23
Souffle des canopées. Grenades-fougères, humus de plastic, troncs-dynamite.
La forêt comme une lente, inéluctable et silencieuse explosion.

24
Belle dans le sang de la révolte. Blanche dans le chaos de la guerre. Seule parmi les chapelles les arbres les morts.
La Madone à la kalach.

25

On a cru que l'oubli était une tare génétique héréditaire. Mais c'est plus que ça. Il est contagieux. Il se répand. Trou noir.

26

Fange, ornières, bourbiers. Progresser dans l'infâme mangrove. Sables mouvants. Suffocation. Déchetterie de la mégafaune. La forêt de merde.

27

Moustiques qui injectent de faux souvenirs, arbres en calcul constant, racines en réseau, données organiques.
La forêt à mémoire cellulaire.

28

Pauvres chiens, ils sentent l'odeur des cellules cancéreuses, l'odeur de l'égrégore, l'odeur de la mort, l'odeur de la peur. Pauvres bêtes !

29

Les fous ! Ils ont ramené des arbres-souches de l'expédition !
Ces choses sont capables de faire pousser une forêt entière en une nuit !

30

Des visages recousus, des poèmes de chair, des dents sculptées, des yeux incrustés de pierreries et des bouches mutilées. Art sarcomantique.

Vrillette

1

Grenades-arbres. Humus truffé de mines antipersonnel. Fosses comme des bouches d'épieux. Lianes étrangleuses.
Sonne la guérilla forestière !

2

Meuglements de bêtes et d'hommes devenus fous. Tremblement des feuilles. Il pleut à pierre fondre. La nuit !
La forêt de Creutzfeldt-Jakob.

3

On nous disait clochards, nous étions pionniers, libres, chercheurs d'or.
On nous disait fous, nous étions les seuls à pouvoir s'en sortir.

4

Les cendres du mort. Avec ce four j'en ferai un diamant. Avec cette terre j'en ferai un arbre.
Avec ce vin j'en ferai un philtre de mémoire.

5

La surface. Des silences à glacer le sang. Une ville blanche et dénervée.
Un visage de pierre dans la rigueur de l'hiver nucléaire.

6

L'orgone, mystérieux fluide, drogue, aphrodisiaque et source d'énergie.
Machines à orgones. L'emprise et l'égrégore dans le même flacon !

7

Ne m'en veux pas si je t'attache ! Les cordes sont le meilleur vecteur d'égrégore, que je sache.
Liens, entraves, garrots, fil des Parques.

8

De l'arbre et du feu. Branches, flammes et fumée, semblables. Des vertus du charbon de bois.
Plaisir de démiurge à souffler sur les braises.

9
L'oubli participe de l'emprise. Ce n'est pas juste une tare héréditaire. C'est une mutation contagieuse, chronique, curable.

10
Je suis le ver et je suis la chair. Je suis la peau et je suis les os. Je suis la nouvelle manne et l'ancienne pourriture.

11
Les arbres des piliers titanesques. Le ciel une chape de brume. Fourbus mes pieds, craqué le bitume.
Longue la route pour qui erre sans but.

12
Marigots, vasières. Lourds pas à pas, gare aux trous d'eau. Des larves d'anguilles nagent entre nos jambes
comme un million de radicelles.

13
On m'a laissé une demi-heure d'avance. Déjà, je suis à bout de souffle. J'entends les cors, leurs pas dans les feuilles.
Chasse à l'homme !

14
Il porte toute une forêt sur sa tête. Son brame est une tornade couchant les arbres comme fétus.
Immense l'emprise et la force du Dieu Cerf !

15
J'ai le pouvoir de lire dans les rêves et dans les pensées. Mais à chaque fois, ça me coûte un souvenir.
Triste prêté pour un affreux rendu !

16

Se nourrir du lait de la terre nourricière. Le boire jusqu'à sa lie putride et infectieuse. Ainsi soit-il.
Iä ! Iä ! Shub-Niggurath !

17

Piège de toile, bébés dans des cocons, génération spontanée, moi, ces enfants victimes de l'araignée violeuse d'hommes qui pond des clones.

18

Un coup de pelle malheureux a crevé une poche de biocide.
Poison déversé dans les rivières, crèvent plantes, bêtes, hommes ! Forêt de mort.

19

J'veux bien couper les arbres et mettre la charrue !
Mais avant le vendredi saint, la terre saigne, et après elle bouffe plantes et hommes.

20

C'est celui-là qui avait mangé de la viande noire un mercredi des cendres.
Ben aucun sacrement n'a pu le sauver de lui-même. Ni son village.

21

J'pense qu'on devrait pas enterrer les morts. La terre les dévore ou les vomit.
On devrait pas faire de messe non plus. Çà les fait revenir.

22

La faim est l'arme de l'emprise. La nourriture est emprise. Ne pas manger.
Contempler dans le miroir la maigreur de son corps, une victoire.

23

J'dirais pas qu'c'est mal de coucher avec sa mère.
Mais ce que ça retourne au niveau de la mémoire et de l'égrégore... Tu veux pas savoir.

24

Rien ne marque la mémoire comme ces fantômes de fermes, là où, dans les hangars, sous le fumier, dans les champs gisent les vaches mortes.

25

On peut oublier des visages, des histoires, des promesses. On peut vivre sans ça.
Mais le pire est ailleurs.

Le pire, c'est l'oubli de soi.

26
Cet attirail de branches, de fil de fer, de croix et de fleurs coupées, et ces prières crachotées étaient du meilleur effet. Culte du cargo.

27
Crèmes de beauté aux orgones, biocarburants, drogues neurotiques, déchets génétiques contaminés.
L'emprise croît sur le sol pourri du passé.

28
Hélicoptères, commandos, sous-marins espions. Millevaux, réservoir pharmaceutique et génétique.
Plus convoité par l'Extérieur que jamais.

29
Remèdes qui détruisent le corps et l'esprit. Ces souvenirs qui enflent en migraines permanentes. D'autres qui meurent. Cancer de la mémoire.

30
Une seringue. Un cocktail de bactéries-arbres. Quand elle aura ça dans le sang, je ne donnerai pas cher de sa peau. J'imprime ma sentence !

31
Quand on oublie tout, on enquête sur son passé tout le temps. On enquête sur tout le monde.
On recherche des liens perdus. Époque de ragots.

Outre

1
J'ai cet eczéma au coude. Pourquoi ? C'était un mauvais souvenir ? Un sorcier a dû le voler pour nourrir sa magie.
Du bon mana pour lui.

2
La rivière dégorge de squames et de sanie. Rampent des horlas hideux de verrues et de bourrelets.
L'usine de peau s'est remise en marche !

3
La peur en voyant bouger ces arbres maigres et moussus.
Puis la terreur en réalisant que c'étaient les pattes grêles d'un cerf trop grand !

4
Quand on a vu les premiers germes sortir des êtres et des choses, il était trop tard.
Il était déjà enraciné en chacun de nous. Le champignon.

5
Je suis votre Mère Truie. Ceci est mon corps, mangez-en.
Amputez mes chairs et regardez-les repousser, dessiner de nouvelles formes de vie.

6
Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, lassos en racines.
Le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort.

7
Un crâne sur une feuille de chêne, sur une épée et une hache entrecroisée, sur une perle de sang. Sans peur.
C'était le blason des Valensac.

8
Nos intestins sont comme ces rivières.
Des bestioles envahissent les berges, puis d'immondes végétaux y poussent, enfin la vase comble tout.

9

Invisible et pourtant tout près. Son masque est effrayant mais son visage l'est plus encore. Léger et dévastateur.
Le Sanglier-Bombyx !

10

Il s'en trouve des corps pourris dans le sol, des chenilles qui tissent des fils pour passer de feuille en feuille.
Charniers et merveilles.

11

Ces jeunes personnes que je croise sur ma route sont mes enfants. Cela me rassure, me bouleverse.
Et avec de la chance c'est peut-être vrai.

12

Son visage était si abîmé, des escargots mangeaient les chairs pourries de ses plaies.
Vallons et collines avec faune, flore et fleuves.

13

Enfermée dans son propre corps, elle capture les hommes. Engoncée dans son armure-dryade, elle sème la mort.
La femme-tronc aime comme tue.

14

Fruits de la forêt, de l'emprise et de la peur. Horlas. Souillés, sublimes. Nouvelle chair. Créatures à fleur de pus. Monstrueux, humains.

15

Sa peau est un terreau, ses yeux sont des galeries, ses cheveux sont des symbiotes, sa langue est une sangsue.
Que rampe la Reine des Vers !

16
Un large nombril, des bras et des bras, aisselles poilues, pubis évasés et jambes sous terre.
Peau rugueuse et grains de beauté. L'Arbre.

17
Mousses en charge, racines en réseau, la forêt est un immense champ d'énergie.
Orgone, électricité, égrégore, emprise. Bombe à retardement !

18
Tu dis : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça. », tu changes ton souvenir à chaque version.
Le passé est un arbre qu'on défigure tout le temps.

19
Maisons troglodytes, imprimantes de textures, matière apprivoisée, armures fongiques, cœur en mycélium.
Le champignon est la nouvelle chair.

20
Perchoirs de boue noire et de racines. Larves-vaisseaux sanguins, rouges.
Observatoire d'oiseaux de proie, tours grêles au cœur des arbres.

21
De plus en plus de mal à... respirer. Souffle court et bronches obstruées. Mal au cœur. La chose se multiplie, vole mon air. L'arbre-poumon.

22
Navigant sur l'arbre-radeau au milieu des bois qui portent le souvenir de la fumée.
Les palétuviers sans fin boivent l'eau-mangrove.

23
Nous sommes tous des indigènes corrompus, sédentaires, perdus, obèses, alcooliques.
Ce besoin d'absorber toute chose pour oublier. L'emprise.

24
Chien Jack Russel avec une mitrailleuse au lieu de la truffe, hérissons explosifs, ourse en exosquelette rouillé.
Cruelle nature en guerre !

25
Festins parasites, palais grêlé où psoriasis et meurtrissures ont creusé leurs vallées.
Ma peau, une forêt où bourgeonnent de mauvais souvenirs.

26
Ce truc des animaux tutélaires, ça vient de nos têtes. Le hic, c'est qu'ils finissent toujours par céder à l'emprise.
Faut les brûler avant !

27
Enchevêtrements de mémoires gigognes, labyrinthes du passé, se perdre en conjectures.
L'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours.

28
Notre malédiction c'est qu'on est voués à dégénérer,
souffrir, grandir, évoluer, muter, mourir, se décomposer, bourgeonner, se transformer.

29
D'abord c'était juste une pluie d'échardes, puis les écorces nous ont frappés en bourrasques, et enfin tous ces arbres... Tempête de bois !

30
Tu as tout fait pour la retrouver, stratagèmes et sortilèges. Maintenant tu es seule avec elle. Et déjà tu regrettes.
Seule avec ta mémoire.

31
Embrasser une bouche, y sentir le goût du mucus. Croquer dans un fruit, y trouver du cartilage.
Quelque chose de pourri au Jardin d’Éden.

Serpente

1
Au marché de la mémoire.
Madeleines de Proust, gâteaux d'anniversaire, vin chagrin, banquets régurgités, hostie du pardon, premières dents.

2
Microbes de porcelaine, graviers à pseudopodes, limon vivant, foraminifères, cellules de pierre, roche liquide, minuscule emprise minérale.

3
Les microbes que nous tuons, les insectes que nous avalons, la viande que nous mangeons, notre impact sur la forêt... Toute vie est un crime.

4
Tout est parti en vrille quand les gens se sont tous nourris de cette bouillie blanche.
Œuf, farine, lait, protéines, vitamines. Soylent.

5
Rivières de goudron, fumée du charbon de bois, ramoneurs de troncs et mineurs de fond. L'endroit empeste l'anthracite. La forêt de derricks.

6
Le mur végétal, cette épaisseur de la forêt qui absorbe toute image, tout odeur et tout son.
Un refuge, une frontière, une terreur.

7
Tanins amers, arômes de mort naissante, visions troubles à la surface, infusion du doute, cérémonie d'anecdotes.
Le thé noir du souvenir.

8
Surpasse-les tous en manipulation, passe ton temps à faire le compte des êtres que tu possèdes.
Étends ton emprise à tes risques et périls.

9

Corps des braves et fronts de guerre. Corps des maîtres et mausolées. Corps des malades et litières.
Fleurs qui leur poussent dans les yeux.

10
Pour les hommes, un secret pour acquérir beauté et jeunesse éternelle : manger des femmes, en toute conscience.
Gare aux effets secondaires.

11
Un bruit qui perce la nuit et la montagne, remue l'égrégore de l'air, réveille ce qui devrait dormir, évoque l'insensé.
Le moulin à prières.

12
Il y avait cet homme qui se fit offrir une edelweiss de Suisse. Il serait mort pour la sauver.
Mais elle ne pouvait vivre qu'en laboratoire.

13
Ce peuple où la compassion est un art.
Ils laissent tiques et parasites proliférer sur leur corps et offrent leurs cadavres aux charognards.

14
Tu montres une telle confiance, une telle générosité... Tu as un parfait profil de victime.
À moins que tu ne sois un bourreau en puissance.

15
Notre problème, c'est qu'on vit plus vieux que ce que notre corps est prévu pour.
Alors c'est normal qu'il foute le camp par tous les bouts.

16
Arborescences de photos, murailles de post-it, canopée de fils rouges, tempêtes sous des crânes.
La forêt des suspicions.

17
Racines qui poussent sur les corps pourris des ancêtres, ramifications généalogiques, feuilles et parchemins et polaroids L'arbre-mémoire.

18
Tac, tac, tac, le bruit s'approche, et j'ai nulle part où me cacher. Le bruit s'approche, j'ai plus un poil de sec…
Les arbres à pattes !

19
Musique lourde et poignante, entrechats plombés, beauté distendue, grâce, bras et ventres, corps obèses en communion. La danse volumineuse.

20
Par où Millevaux a commencé ? Quand les choses se sont accumulées en douce.
On en a perdu le contrôle.
Et le monde s'est refermé sur nous.

21
Notre corps est une forêt de cellules qui par un grand mystère acceptent de vivre ensemble.
Qui pourraient rompre cet ordre à tout instant !

22
Sacs plastiques gonflés aux branches, ruisseaux d'ordure, tumulus-choses crevées, pâte radioactive, puanteurs en maraude. La forêt-décharge.

23
Ces abrutis de médecins, ils croient soigner, ils veulent juste corriger la nature.
Charcutage et castration, privations et empoisonnement.

24
Perdu dans les sentiers de mes destins morts-nés, la forêt des si-seulement, hanté par ces visages chéris manqués de peu. Voies sans issue.

25
Y'avait cet homme qui avait toujours mal au ventre sans savoir pourquoi.
À sa mort, on a trouvé un brochet de deux mètres dans son intestin.

26
Il s'envole avec un mouvement douloureux alors que l'arbre de vie lui pousse dans le dos dans une vaste extase.
L'ange aux ailes en branche.

27

Les Corax sont les êtres suprêmes. Transformons les autres créatures sentientes en Corax. Au moins les meilleurs.
La Voie de la Conversion.

28

Avec ma gueule de maletrait, de monstre errant, de presque-horla,
je suis le miroir de vos propres emprises, la grimace des temps-poubelles.

29

Je mange les vers et après ils vivent dans mon estomac, et en retour ils me permettent de digérer les feuilles et l'écorce. Gagnant-gagnant.

30

Le plus dur, c'est pas la forêt, les dangers ou les horlas.
Le plus dur, c'est de voir que la mort est partout et qu'il est vain d'aimer.

Opprobre

1

J'ai d'abord entendu son brame tel l'appel de l'évangile. Ivre de chasse et d'extase, j'ai vu le cerf et dans ses bois la croix de lumière !

2

Au plafond comme pendeloques profanes, des lianes dont la glu emprisonne les insectes.
Frondaison morbide et visqueuse. Papiers tue-mouche.

3

Parcourir tout Millevaux à la recherche de mets de choix. Nouvelles chairs, cuissons exotiques, saveurs inconnues. Aristocratisme cannibale.

4

Nous ne sommes pas des marginaux. Nous sommes les explorateurs et les gardiens des frontières.
Nous avons tout abandonné pour votre survie.

5

Ce moment où tu écartes enfin les branches du mensonge pour voir la vraie réalité, tu l'as tellement cherché.
Il va te faire tellement mal.

6

Les notables nous capturent pour leurs expériences et leurs jeux.
Les bourgeois nous chassent parce que nous volons leurs poules. Libres !

7

Je vole mémoires, identités, passés.
J'enlève de votre visage ce masque pour voir dans le miroir la tête que ça me fait et oublier mon vide.

8

Toutes ces blagues grivoises, grasses et grossières, c'est dans ta bouche comme le rot qu'émet l'énergie du désespoir.
Ça ne m'atteint plus.

9

Nous sommes missionnés dans les pires endroits pour retrouver ce qui n'aurait jamais dû disparaître.
Nous sommes les guerriers mémoriels.

10
Parachutés dans Millevaux avec quelques kits médicaux, seringues, vaccins.
Extrémistes de l'humanitaire. Soigner les habitants de l'enfer...

11
Un abri, des possessions, des vivres, c'est juste une chose qui te rend vulnérable, attaquable.
Une blessure d'entrée, un ver dans le fruit.

12
Ton apparence, ton genre, ton espèce, ne sont que des hasards de l'instant, éphémères, des jouets de l'emprise.
Ton identité, une illusion.

13
Liens du sang, malédictions, pactes irrévocables.
Dur d'être pauvre quand il ne reste plus que les paiements terribles de la sorcellerie !

14
Mare maison fenêtre grille cage oiseaux araignées mygales chat homme morsure métamorphoses emprise égrégore oubli ruines forêt bois eau mare

15
Me souviens cette personne qui mendiait. Personne lui donnait, elle a crevé de faim.
Avec une pépite d'or dans une poche contre son cœur.

16
Méfiez-vous des nobles, du sang bleu qui coule dans leurs veines.
Plus longue est leur lignée, plus l'égrégore se concentre dans leur cœur.

17
Confie la liste de tes ennemis au ventre d'un serpent mystique avec une amulette de la cendre des tes ancêtres.
Le serpent prendra son dû.

18
Je vois les émotions qui se dégagent de la tête des gens.
Fourmis, cafards, araignées, cloportes, grouillent les insectes de leurs pensées.

19
Des clochards jettent des pièces dans le fleuve, comme une aumône, comme s'ils étaient des dieux.
Plonger au fond pour mieux refaire surface.

20
Les chiens hurlent comme des bébés, les chats prennent des visages.
Les rats à qui poussent de petites mains, les lapins à fleur de peau.

21
Les horlas ? Personne n'en a jamais vus. C'est un mythe, c'est bien ça le danger.
Les horlas, c'est tout ce que tu crains. L'Horlarlésienne.

22
On a su que la guerre durait depuis cent ans quand on a vu pousser
des arbres hérissés de hallebardes, de heaumes et de masses d'armes.

23
Je vais chez le sarcomancien, il va me refaire les lignes de la main pour changer mon passé, mon destin, mon avenir.
Ou tout effacer ?

24
- Qu'est-ce que t'as fait de ta jambe ? - Tu pourrais pas comprendre. - Réponds-moi !
- Tu pourrais pas comprendre... J'avais tellement faim !

25

Aucune boussole ou carte n'aurait pu m'être utile. Je me perds dans cette forêt car ma mémoire me joue des tours.
Part de moi qui me trahit.

26
Il y a eu ce trafic avec les cendres des morts. Ils les sniffaient ou en faisaient du diamant.
Leur propre mémoire, âme, réduite en cendres.

27
Dans la forêt-canopée, on vit dans les cimes.
Les plus braves explorent la pénombre inférieure, les plus fous parlent du vide tout au fond.

28
À toute force, chaque jour, commettre des exploits, des bienfaits, des atrocités pour qu'on se souvienne de nous.
Pour nous souvenir de nous.

29
Le sarcomancien m'avait préparé ce pot de crème.
Une crème pour changer de visage. J'ai tellement peur et envie de l'essayer à la fois.

30
Pépiement ininterrompu qui vrille les tympans. Sensation de danger démultiplié.
Et dans les branches, des milliards de cabanes à oiseaux !

31
C'est si lourd de ne pas comprendre son fardeau.
Si lourd d'avancer avec sur son dos toutes les mues du passé. Si lourd d'être, d'avoir été.

Vomembres

1

Nous manipulons sans précaution des arbres miniatures qui sont des bombes,
des plumes, ou des remèdes.
Croissance, rétrécissement, fiables ?

2

Le blast ! Tout implose dans ta tête, ton corps, grand moment douleur vertige
cauchemar
où la réalité du monde enfoui t'apparaît toute nue !

3

La beauté du bois brûlé, forêt de cendres, fragments de feuilles parcheminées,
odeur d'holocauste.
Ce que ça me rappelle de l'ancien empire.

4

Patiente collection de ses peaux mortes et de ses cheveux tombés, des kilos par an
pour confectionner masques et homoncules sarcomantiques.

5

L'île des morts. Rocs friables, plages de cendre, pins noirs comme la nuit et
resserrés sur un lourd secret.
L'enfer : le cœur de la forêt.

6

Celui qui vole les contes pour les mettre dans les livres ou les achète
contre une bouteille ou une pépite d'or qui ruinent la vie du conteur.

7

On devient ce qu'on mange, ruse du renard, grâce de la biche, force du sanglier.
Plus efficace si on mange un parent, un proche, un jumeau.

8

Cet enfant, il avait si mal au ventre, il se plaignait d'un sort.
Quand on lui a ouvert l'abdomen, on a trouvé le fœtus de son frère siamois.

9

Se baigner. L'océan n'est qu'oubli, qui console de tout.

La grande marée des rêves, des espoirs perdus, être enfin lavé de son lourd passé.

10
En fait elle n'a pas de tumeurs. Elle fait pousser des frères siamois sur son corps et les mange pour récupérer leur force et leur égrégore.

11
Voix, sanglier aux mille bouches. Mort, sanglier aux mille mouches.
Vie, sanglier aux mille couches. Forêt, sanglier aux mille souches.

12
Feuilles, poèmes de nervures, pourries déjà limon parmi le limon, mains griffues, peaux et mues éparses envolées, aplatissement des cycles. Q

13
Grottes, clairières, ouvertures dans les arbres, orées, arbres creux.
La forêt des mondes parallèles fourmille de portes vers l'impossible.

14
Bruissement de la terre charruée, sang des corps empalés, épines immenses et fractales, masse invasive.
Le cactus à la croissance infinie.

15
Vol gargouille, dentelles pierre, pluie d'eau bénite, clairières vitraux, perdus entre confessionnaux et chemins de croix. Forêt-cathédrale.

16
Des cendres des êtres ils font des infusions, la mémoire de l'eau fait le reste.
Boisson-piranha, baignoire à assassin, rivière endeuillée.

17
Çà ressemble à la quête d'une vie de rassembler sa mémoire.
Mais le jour où l'on se tiendra devant sa vérité, sera-t-on prêt à l'affronter ?

18
Y'avait les ruines de cet hôtel... Chaque chambre vous conduisait à un souvenir de votre passé.
Est-ce que ça a réellement existé ? Et si...

19
Ce qui emplit de terreur ? Pas les transformations, les monstruosités ou les spectres.
C'est que les hommes n'entendent plus la voix de la raison.

20
Tue le grand cerf de tes mains. Accouple-toi avec sa femelle.
Et qu'en naisse un fils de l'homme et de la bête, qui réunira les deux règnes.

21
- Qui a frappé à la porte ? À qui parlais-tu ? - Personne. - Personne ? - Juste un fantôme du passé...

22
Elle s'étend. Tisse ses voiles putrides, éparpillée en nuées dans l'air.
Ses rejetons poussent mollement, sous toutes les formes. La mycose.

23
Ces cuves contiennent des clones de toi dans différents passés.
Ils en sortiront un jour pour venir te donner des questions et des réponses.

24
Pour punir leur enfant, ils l'avaient abandonné dans la forêt. Et quand ils sont revenus le chercher, il avait disparu.

25

Hans le hérisson, juché sur son coq dans les sapins.
Si tu l'as trahi, il t'écorche de ses piquants. Si tu l'aimes, jette sa peau dans le feu.

26
Ces faux souvenirs étaient si bien faits, comme des tableaux de maître, on voulait à tout prix croire qu'ils étaient vrais.

27
Un prêtre fait du trafic de confessions chargées en égrégore. Une espionne apparaît dans les souvenirs des autres.
L'oubli rend curieux.

28
Les horlas mimétiques s'intéressent aux personnes qui s'intéressent à elles, parfois jusqu'à en être obsédés.
L'amour est un programme.

29
La mystique du tatouage des porcs, votifs, rituels, marques de propriété, de souvenirs.
Un statut presque-humain. Ce qui advient en les mangeant.

30
En deuil, pour oublier le défunt, elle l'assassine dans chacun de ses souvenirs, fait disparaître ses traces.
Enquête sur un crime perpétuel.

Descendres

Les textes du 1 au 15 sont d'Arjuna Khan.

1
Lorsque j'ai mangé cet oiseau humide, je me suis sentie différente.
Un tourbillon m'a prise et plus rien n'a été comme avant...

2
Dis moi, s'il te plaît, quel goût je peux avoir et je te laisserai me manger. Juste dis-moi, s'il te plaît, doux rêveur.

3
Le feuillage a prospéré, nous laissant seules dans le noir. Puis la lune rouge est apparue, attendant la nuit pour nous juger.

4
La voix dans ma tête m'a demandé de sacrifier mon fils pour s'assurer de ma témérité. Mais il ne m'a pas arrêté...

5
Elle ne dit plus un mot depuis qu'elle s'est coincé les doigts dans l'arbre à sourire. Elle parle par grimaces désormais.

6
J'aime quand elle me prend et me possède. J'aime quand elle m'oblige à tuer et à mourir. Sans que jamais cela ne s'arrête...

7
L'homme aux ciseaux dessinait des visages d'enfants dans les arbres. Et évidemment, les enfants lui répondaient.

8
« Mon papa, le horla, a oublié son repas ! Mon bras droit, n'est plus à moi, il pend à coté de moi ! »
Comptine enfantine.

9

L'avenir, c'est la mémoire ! Parce que c'est le seul bien commerçable en quantité limitée disponible en quantité illimitée.

10

Les traqueurs d'histoires sont les seuls à vivre en famille.
Parce que de telles ruines ne peuvent s'explorer qu'au fils des ans.

11

Le horla s'était construit une tour de Babel.
Il ne pouvait peut être pas mourir, mais à défaut il pouvait continuer à chuter.

12

... Oui, je crois qu'on a baisé une fois. Ou était-ce avec son frère ? Sa mère ? Le grand-père peut être ? Je ne sais plus...

13

Le meilleur moyen de ne plus perdre un souvenir, c'est de le recréer à l'identique.
Mais est-ce encore le même souvenir ?

14

Le secret de ma longévité ? L'inaction. Je ne fais rien donc je n'oublie rien; mon corps ne vieillit pas.

15

Elle lui bigornait d'sus à n'en plus finir. Et plus elle frappait plus il riait. Et plus elle riait plus le ciel s'assombrissait.

16

Ces pilules d'une drogue très puissante sont vides. Et pour cause !
Elles contiennent juste de l'égrégore. Juste vos rêves les plus fous.

17
« Mange ta soupe ou l'ogre te mangera ! »
Si on avait évité de dire ça, notre enfant serait toujours vivant.

18
Quand ces deux amis de jeunesse se sont retrouvés,
ils avaient des souvenirs très différents de la vie qu'ils ont eu en commun. Qui a raison ?

19
Taverniers, voleurs d'histoire, lavandières et leurs suaires d'enfants, crieurs publics et leurs ragots, pleureuses de malheur. Sorciers !

20
Ce chat sauvage l'a observé depuis l'orée. Il a singé ses manières, porté les mêmes habits, pris le même métier.
Puis il a lui a volé sa vie.

21
Il payait son gîte et son couvert en prenant les gens en photo, mais leur volait leurs souvenirs.
Puis ses hôtes devenaient dépendants de leur photographie.

22
Il entend les ragots, les soupirs que le vent colporte, les cris des somnambules et des bêtes battues. Il s'en nourrit.
L'arbre à oreilles.

23
Atmosphère chargée d'angoisse, vagues de peur, tempêtes de colère, pluies de fiel, éclaircies de joie.
Le chamane donne la météo de l'égrégore.

24
Cette femme aimait cet homme qui n'était pas son mari. Son enfant est né avec le même visage.
On l'a crue infidèle, l'homme a été battu à mort.

25

Les oublieux sont des drogués en manque qui n'auront plus jamais leur dose.
Ils se shootent avec les souvenirs des autres. Triste palliatif.

26
Toutes les espèces animales sont en nous.
Une forme d'hypnose supérieure permet de transformer un homme en limace, en lynx ou en raptor.

27
Si on mange des graines organiques, des enfants poussent dans nos furoncles, des adultes naissent en éclatant notre poitrine, ventre ou dos.

28
Nul ne peut échapper à la justice du corbeau.
D'abord il accuse, puis il traverse tous les obstacles jusqu'à plonger dans le cœur de sa cible.

29
Tempête biologique, génération spontanée :
étoiles de mer géantes, limules à panache, vers crochets et mites-écailles qui rentrent sous la peau.

30
Si on savait toute la faune et la flore qui vivait sur nous, l'existence serait impossible.

31
Les premiers signes ?
Les étangs bouchés, les maisons envahies de chats, mœurs et esprits dégradés, ceux qui parlent tous seuls et entassent.